7º MAR

Escrito y diseñado por Mike Curry, Rob Justice y John Wick
Textos adicionales de Tara Zuber
Dirección de arte de Marissa Kelly
Ilustraciones de Sehn Fei
Maqueta y diseño gráfico de Thomas Deeny
Edición de Sally Christensen, Brendan Conway, Mark Diaz Truman y Tara Zuber
Dirección del proyecto de Mark Diaz Truman.
Publicado por Nosolorol Ediciones, 2017.

Traducción de Ana Navalón
Corrección de Luis Fernández
Maquetado por Cecilia Jos



Este es el conjunto de reglas para la aventura de inicio «¡Larga vida al príncipe!» («*Niech Żyje Książę!*») de **7º Mar.** Aquí encontrarás un resumen general de las reglas: cómo tirar los dados y contar los Aumentos, qué habilidades cubrir y algunas sugerencias de usos expandidos para esas habilidades. La mayoría de las reglas que necesitas para partes específicas de la aventura se incluyen aquí.

¿Qué es 7º Mar?

Es un mundo de capa y espada y hechicería, de piratería y aventura, de diplomacia e intriga, de arqueología y exploración. Es un mundo de mosqueteros, bucaneros y corsarios, de hechicería antigua y de civilizaciones perdidas, de secretos que se esconden en las sombras y de monstruos que se esconden a simple vista.

Es eso a grandes rasgos, así que vamos a ir paso a paso.

Capa y espada y hechicería

Es un mundo donde una orden de mosqueteros protege las vidas de los nobles, pero también virtudes como el honor, la integridad y la fraternidad. Es un mundo de espadas afiladas y humor punzante, donde una réplica mordaz puede ser igual de mortífera que la punta de una espada.

También es un mundo de hechicería. Una magia oscura late en los corazones de unos pocos, un poder que les fue concedido hace mucho tiempo. El duro filo del acero junto a la oscura sustancia de la hechicería: eso es el mundo de **7º Mar.**

Piratería y aventura

Las aguas de 7º Mar están plagadas por los ladrones de las olas. Los piratas de **7º Mar** están unidos por una causa común: la libertad. Libertad de la tiranía de los hechiceros y reyes. Libertad de los grilletes de la Iglesia de los Profetas. Libertad de los codiciosos terratenientes y prestamistas. Los piratas navegan donde quieren, cogen lo que les apetece y viven una vida de libertad desconocida por cualquier otro ser humano en el mundo de **7º Mar.**

Con el declive de la Iglesia, las cosas han mejorado para los piratas desde que la nobleza de Théah contrata a temerarios aventureros para explorar lo desconocido y traerles los botines que descubran. Por supuesto, si esos aventureros bajan la guardia, aunque solo sea por un momento, se encontrarán a sí mismos enfrentándose a la bandera negra…

Diplomacia e intriga

En el mundo de **7º Mar,** los reinos están a punto de convertirse en países. Una marea creciente de nacionalismo brota en los corazones de hombres y mujeres, un nuevo tipo de conflicto, la guerra encubierta, se está abriendo paso en el mundo. Pero en las cortes de reyes y reinas, los diplomáticos se visten con pelucas empolvadas, encajes y sedas para intentar resolver las disputas de las naciones. Por supuesto, si la diplomacia falla, queda el frío acero de las espadas, que esperan bajo las elegantes ropas.

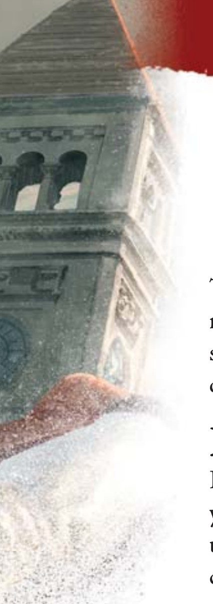
Un nuevo tipo de espionaje también se está abriendo paso en el mundo. Hombres y mujeres entrenados en las artes del engaño viven peligrosas vidas de ilusión mientras saquean los secretos del enemigo usando solo su belleza, astucia e ingenio… y la voluntad de hacer cualquier cosa por la corona y el país.

Arqueología y exploración

Más allá de los reinos de Théah se encuentran las ruinas de una antigua civilización, perdida hace siglos. Ocultas bajo siglos de polvo y olas yacen las vastas ciudades de la civilización perdida de los syrne. ¿Quién sabe qué antiguos secretos y tesoros aguardan, que ni ojos ni manos humanos han visto ni tocado?

Los hombres y las mujeres que se llaman a sí mismos «arqueólogos» desentierran estos tesoros y se los entregan a manos nobles. Desafiando las peligrosas ruinas antiguas, estos hombres y mujeres están en boca de todos en las cortes de nobles y son los protagonistas de novelas románticas por todas partes. Esperan desvelar los secretos de los syrne con la esperanza de poder descubrir la clave de los propios orígenes de la humanidad y posiblemente los secretos del mismísimo universo.





Théah

Théah es el continente donde se desarrolla la acción de **7º Mar,** un continente que se parece mucho a la Europa del siglo xvii. Está gobernada por una serie de naciones estado que guardan similitudes culturales e históricas con ciertas naciones europeas de la Tierra. Aunque no es la hermana gemela de Europa, en realidad sí es una prima lejana, lo cual debería hacer que Théah sea más familiar y que aprender sobre su cultura y su historia sea más fácil. Sin embargo, hay algunas diferencias importantes.

Hechicería

La hechicería es un poder real en Théah. Es potente y peligrosa, y cada tipo de magia exige sacrificios únicos. Es una disciplina que no todos pueden, o deberían, intentar dominar, pero cuando se utiliza un poder como este, se puede cambiar el destino de las naciones.

La Iglesia Vaticana

La religión principal de Théah, la Iglesia de los Profetas o Iglesia Vaticana, tiene muchos elementos similares al catolicismo europeo, pero también algunas diferencias filosóficas claves. Aparte de una iconografía ligeramente diferente, la Iglesia abraza la ciencia como una forma de entender el mundo del Creador y promueve la proliferación del conocimiento a través de escuelas y universidades. Debido a sus esfuerzos, los théanos han conseguido varios avances científicos que no ocurrirán en la Tierra hasta varios siglos después.

Desafortunadamente, la Iglesia también tiene un lado oscuro. Théah acaba de salir de la «Guerra de la Cruz», una lucha de treinta años entre los vaticanos tradicionales y un movimiento reformista conocido como Objecionismo. La guerra ha involucrado a todas las naciones del continente y ha dejado a Eisen completamente destrozada. Por si esto no fuera suficiente, una siniestra Inquisición se ha hecho con el poder de la Iglesia recientemente y amenaza con transformarla en un instrumento de terror. Solo el tiempo dirá si tendrán éxito.

Naciones

Las actuales naciones de Théah representan todo el mundo civilizado. En el capítulo de Théah del libro básico se pueden encontrar descripciones más detalladas.

- **Ávalon:** Verde y encantada, esta unión de tres reinos se ha alzado recientemente como la vanguardia de la política de Théah.
- **Castilla:** Es la sede central de la Iglesia Vaticana. Esta fértil nación ha caído recientemente bajo la invasión de Montaigne, al norte.
- **Eisen:** Una tierra orgullosa que se está recuperando de una guerra de treinta años. Eisen es una nación de veteranos y también una tierra de horrores que se ha echado a perder debido a tres décadas de asesinatos en masa.
- **Mancomunidad Sármata:** La Mancomunidad, dos naciones unidas por una única corona, es una monarquía democrática donde todas las personas son iguales, incluso los reyes.
- **Montaigne:** Es una de las naciones más poderosas de Théah que dirige el mundo en cuanto a arte y cultura, a pesar de que su Emperador oprima al populacho.
- **Ussura:** Una nación dividida entre un tradicional aislacionismo y un ambicioso gobernante que hará cualquier cosa por arrastrar a su nación al futuro, sin importar cuál sea el precio.
- **Vestenmennavenjar:** Una nación de invasores y señores de la guerra que conquistaron la economía del mundo convirtiendo sus espadas y sus lanzas en monedas.
- **Vodacce:** La antigua cuna de la civilización, ahora dividida entre siete Príncipes Mercaderes cuyas complejas conspiraciones alcanzan todos los rincones del mundo.

Sociedades secretas

Las naciones no son los únicos poderes con influencia en Théah. Hay muchas más organizaciones clandestinas (independientes de nacionalidad o religión) que mueven los hilos de la política de Théah, algunas de las cuales pasan inadvertidas incluso ante los eruditos y los hombres de estado más observadores. Uno de los héroes de esta **Guía de Inicio** pertenece a una sociedad secreta: Los Vagabundos.

Los Vagabundos: Dirigidos por un misterioso hombre enmascarado, estos cruzados anónimos protegen a la gente de Castilla de los enemigos, tanto de dentro como de fuera.

Y esto es todo lo que necesitas saber sobre **7º Mar** para esta **Guía de Inicio.** Si quieres saber más, ¡visítanos en www.nosolorol.com!



Drama

Esta sección habla de cómo se resuelven los Riesgos en **7º Mar.** Los Riesgos son acciones importantes que pueden tener un impacto en la historia. Hablaremos sobre características (la primera mitad al resolver Riesgos), habilidades (la otra mitad al resolver Riesgos), puntos de héroe (que te ayudan a resolver Riesgos), Aumentos (que hacen que tu héroe mole) y terminaremos con cómo tu héroe maneja las consecuencias de fallar y las oportunidades de tener éxito.

Características

Las características son la piedra angular para resolver acciones peligrosas y arriesgadas. Cuando los resultados de la acción de un personaje sean inciertos, mira las características de ese personaje como punto inicial para resolver la acción.

Los características describen lo rápido, ágil, fuerte, resistente y encantador que es tu héroe. Cada característica tiene un nivel: un número que indica la competencia del héroe en esa característica. Las características normalmente tienen un nivel entre 2 y 5. Cuanto mayor sea el nivel, mejor será el personaje en esa característica.

Tú héroe tiene cinco características. Vamos a echarle un vistazo a cada una.

Músculo es la fuerza y el poder físico de un héroe.

Maña mide su coordinación y agilidad.

Brío es la fuerza de voluntad y la resistencia de un héroe.

Ingenio mide lo rápido que puede reaccionar un héroe.

Donaire es el encanto y el magnetismo personal de un héroe.

Habilidades

Las habilidades representan el entrenamiento y la educación que tu héroe ha conseguido en el pasado. Las habilidades son cosas como «diplomacia», «equitación» o «tácticas de guerra». Al igual que las características, las habilidades tienen un valor. Cuanto mayor es el valor de la habilidad, mejor es esa habilidad. Las habilidades también le ayudan a tu héroe a superar dificultades y peligros, y se suelen añadir a las características.

Apuntar

Usa Apuntar cuando apuntes con una pistola a alguien y aprietes el gatillo. Usa Apuntar cuando lances un cuchillo en una habitación abarrotada con mucha precisión, independientemente de que el objetivo sea una persona o un objeto.

Armas

Usa Armas cuando ataques a alguien mientras portes una espada, un hacha, un martillo o un cuchillo.

Atletismo

Usa Atletismo cuando recorras una habitación colgado de una lámpara, saltes de tejado en tejado o realices cualquier otra proeza física peligrosa.

Conocimiento

Usa Conocimiento cuando hables con entusiasmo sobre un tema determinado, ya sea por experiencia personal o por enseñanza. Usa Conocimiento cuando eches mano de tu bagaje para completar los detalles de un tema determinado. Usa Conocimiento cuando recurras a tu entrenamiento como médico para asistir a un herido.

Convencer

Usa Convencer cuando apeles a la parte buena de otro personaje. Usa Convencer cuando le asegures a alguien que eres completamente honesto con él y que debería confiar en ti.

Empatía

Usa Empatía cuando quieras saber si alguien está siendo sincero. Usa Empatía cuando determines el estado mental general de alguien (tiene miedo, está nervioso o está enfadado).

Equitación

Usa Equitación cuando te enzarces en una persecución de carruajes a toda velocidad. Usa Equitación cuando montes un caballo al galope a través del bosque.

Esconder

Usa Esconder cuando te cueles en una habitación oscura sin que la guardia te vea. Usa Esconder cuando te escondas un objeto y para evitar que lo encuentren si te cachean. Usa Esconder para atacar a una víctima desprevenida con un arma o con los puños. Usa Esconder para disfrazarte o camuflarte en un lugar.

Interpretar

Usa Interpretar cuando intentes cautivar una audiencia con tus dotes teatrales. Usa Interpretar para transmitirle un mensaje a tu audiencia o para provocarles una emoción determinada a través de tu actuación (para hacerles reír con tu comedia o llorar con tu tragedia, exaltar al público con un discurso motivacional, etcétera).



Intimidar
Usa Intimidar cuando quieras que alguien haga algo y le amenaces con realizar alguna acción, ya sea física o no.

Navegación
Usa Navegación cuando te abras camino a través del cordaje de un barco. Usa Navegación cuando intentes dirigir un barco durante una batalla naval en el mar o a través de un canal estrecho y peligroso.

Pelear
Usa Pelear cuando le des un puñetazo o una patada a alguien en la cara. Usa Pelear cuando agarres a alguien y lo arrastres por un callejón.

Percepción
Usa Percepción cuando investigues una escena de un crimen o busques pistas en el estudio de un villano. Usa Percepción cuando quieras identificar detalles precisos de un vistazo.

Robar
Usa Robar cuando cojas algo del bolsillo de alguien sin que se dé cuenta. Usa Robar cuando abras una cerradura, una caja fuerte o algo similar.

Tácticas de Guerra
Usa Tácticas de Guerra cuando necesites experiencia táctica, como cuando rompes las defensas de un castillo. Usa Tácticas de Guerra cuando lideres a un ejército en batalla.

Tentar
Usa Tentar cuando sobornes a alguien para que haga por ti algo que realmente no debería hacer. Utiliza Tentar cuando convenzas a alguien de que te dé algo de «tiempo para ti».

Bonificaciones de habilidades
Cuando tu héroe consigue niveles en una habilidad, también consigue ciertas bonificaciones (consulta la sección «*Cómo funcionan los Riesgos*» para saber cómo aplicar estas reglas).

Nivel 3: Repetición
En el nivel 3, tu héroe consigue 1 repetición. Esto significa que puede elegir un d10 para repetirlo, pero solo una vez por tirada. Puedes volver a tirar los dados antes de que el DJ cambie los dados restantes por puntos de peligro.

Nivel 4: Dos Aumentos
En el nivel 4, cualquier 15 (en lugar de 10) cuenta como dos Aumentos. Por ejemplo, sacas 9, 6, 7 y 3. Como 7 + 3 = 10, tienes un Aumento; pero como 9 + 6 = 15, así que eso son dos Aumentos. En total tienes 3 Aumentos en tu tirada.

Nivel 5: Explotar los 10
En el nivel 5, cualquier 10 que saques **explota.** Esto significa que añades otro d10 a tu tirada. Por ejemplo, he sacado 10, 7, 3, 2 y 1. Dado que he sacado un 10, tiro 1d10 adicional y lo añado al resto. Saco un 5, lo que hace que mi reserva sea 10, 7, 5 (¡el nuevo d10!), 3, 2 y 1. Si el resultado de tu nuevo d10 es 10, este también explota y añades otro d10 a tu tirada actual.

Ventajas
Tu héroe tiene un número de ventajas: cualidades que lo diferencian del resto. Cada ventaja le da a tu personaje capacidades especiales. Asegúrate de leer tus ventajas para que puedas usarlas durante la historia.

Riesgos
Cuando tu héroe realiza acciones peligrosas o importantes, que reciben el nombre de Riesgos, tira los dados. Las acciones normales (como atarse los cordones, andar por la calle, abrir una puerta, etcétera) no son arriesgadas por naturaleza y, por tanto, no es necesario tirar los dados. A menos que algún elemento haga que esa acción sea arriesgada, por supuesto, como que la habitación esté en llamas.

En **7º Mar,** los Riesgos tienen tres elementos importantes: Enfoque, Consecuencias y Oportunidades.

Enfoque
Hablaremos mucho sobre «Enfoque» en este apartado. Un Enfoque es el método que ha elegido tu héroe para resolver un problema. Tu Enfoque es importante al determinar el resultado de tus Riesgos. La definición más simple de tu Enfoque es cómo consigues tu objetivo en una Secuencia. Si estás luchando contra alguien con una espada, tu objetivo es derrotarlo. Cómo decidas derrotarlo es tu Enfoque y lo que determina las características y las habilidades que usas.

Si te cuesta definir tu Enfoque, pregúntate: «¿Por qué estoy haciendo esto? ¿Qué quiero? ¿Cómo lo consigo?». Las respuestas que des a esas preguntas definen tu Enfoque.



Consecuencias

Los Riesgos también tienen Consecuencias. Las Consecuencias representan todo lo que puede dañar o entorpecer a tu héroe mientras intenta su Riesgo. Correr por una habitación en llamas podría significar que tu héroe se queme. Eso es una Consecuencia. Se le podría caer encima una viga ardiendo. Eso es otra Consecuencia. O su identidad secreta se revela ante mirones entrometidos que le descubrirán ante sus enemigos. O saltar de un tejado a otro podría significar que se tuerza un tobillo o que haga ruido y atraiga más guardias.

Cuando anuncias tu Enfoque, el DJ te dice las Consecuencias que tiene llevarlo a cabo. Una vez has dicho lo que vas a hacer, no puedes retirarlo: esas son Consecuencias a las que debes enfrentarte. La mayoría de los Riesgos tienen una Consecuencia, o quizás dos, pero los Riesgos más peligrosos pueden tener hasta tres o incluso cuatro.

Oportunidades

Otras veces, cuando un jugador anuncia su Enfoque, abre una Oportunidad. Es un momento de buena suerte que el héroe puede explotar… si puede aprovecharla. Mirar a los ojos a un pirata para iniciar un duelo. Eso es una Oportunidad. Ver a un aliado en las calles durante una persecución a pie. Eso es otra Oportunidad. O tirar la lámpara de araña para que tus enemigos no puedan utilizarla para cruzar la habitación. O encontrar una pistola con un único disparo justo cuando te has quedado sin munición.

Cuando anuncias tu Enfoque, el DJ te dirá cualquier Oportunidad que podrías tener mientas la cumples. No todos los Riesgos tienen Oportunidades, pero algunos Riesgos excepcionalmente dramáticos podrían tener una o dos Oportunidades.

Cómo funcionan los Riesgos

Cuando anuncias una acción para tu héroe, el DJ decide si esa acción es un Riesgo. Si lo es, usa los siguientes pasos:

Paso 1: Establecer el escenario

Primero, el DJ describe la situación. Te dice los detalles importantes que pueden funcionar en favor o en contra de tu héroe.

Paso 2: Enfoque

Le cuentas al DJ tu Enfoque. ¿Qué esperas conseguir y cómo? El DJ decide si es un Riesgo o simplemente una acción normal. Si no es un Riesgo, tu héroe lleva a cabo su acción. Si es un Riesgo, el DJ continúa en el paso 3.

Paso 3: Reunir los dados

El DJ te dice qué combinación de característica y habilidad usar. Suma tu nivel de característica y tu nivel de habilidad para obtener tu reserva de Riesgo. Este es el número de dados que tiras para superar el Riesgo.

También puedes conseguir dados de otras fuentes, como las Ventajas. Asegúrate de que has cubierto toda la hoja de personaje cuando añadas dados a tu reserva de Riesgo.

Paso 4: Consecuencias y Oportunidades

Ahora el DJ te dice lo siguiente:

- Por qué la acción es un Riesgo; por ejemplo, estás corriendo por un edificio en llamas.
- Las Consecuencias del Riesgo; por ejemplo, recibirás 2 Heridas.
- Las Oportunidades que puede ofrecer tu Riesgo; por ejemplo, ves un documento secreto en el escritorio a punto de prenderse fuego.

Todos los Riesgos tienen al menos una Consecuencia, pero no todos tienen una Oportunidad. También hay algunos Riesgos que tienen una combinación de Oportunidades y Consecuencias. Tu DJ determina estos elementos antes de que tires los dados.

Paso 5: Resultados y Aumentos

Después de tirar los dados, utiliza tus resultados para crear grupos de 10. Cada grupo de 10 es un Aumento. Algunas veces, puedes usar dados que suman más de 10. Está bien, sigue siendo un Aumento. Pero si no tienes puntos suficientes para conseguir un 10, no puedes usar esos dados para un Aumento. Veamos un ejemplo.

Saco 10, 7, 5, 5, 2 y 2. Puedo hacer los siguientes grupos de 10:
10 (un Aumento),
5 + 5 = 10 (un Aumento),
7 + 2 + 2 = 11 (un Aumento).

Saco 8, 4, 3, 3, 2, 1 y 1.
8 + 1 + 1 = 10 (un Aumento),
4 + 3 + 3 = 10 (un Aumento).
Me sobra un 2. No puedo hacer un Aumento con él.

Saco 10, 8, 7, 7 y 5.
10 (un Aumento),
8 + 7 = 15 (un Aumento),
7 + 5 = 13 (un Aumento).

Saco 10, 9, 9 y 7.
10 (un Aumento),
9+7 = 16 (un Aumento).
Me sobra un 9. No puedo hacer un Aumento con él



Paso 6: Usar Aumentos

Usas Aumentos para realizar Acciones, superar Consecuencias, sacar ventaja de las Oportunidades, crear Oportunidades para otros héroes e infligir Heridas.

Puedes gastar tus Aumentos de varias formas cuando te enfrentes a un Riesgo. Aquí tienes las más importantes:

Gastar un único Aumento para realizar una acción usando el Enfoque elegido te asegura que haces lo que dijiste que harías: tu héroe tiene éxito en el Riesgo.

Los Aumentos gastados para superar las Consecuencias reducen sus efectos secundarios, el daño colateral y el daño que recibes producido por el Riesgo.

Los Aumentos que se usan para sacar ventaja de una Oportunidad significan que tu héroe consigue el beneficio que te ofrecía la Oportunidad.

Los Aumentos gastados para crear una nueva Oportunidad significan que tu héroe prepara la situación para que otro héroe se beneficie más tarde de tu acción.

Los Aumentos gastados en infligir Heridas provocan 1 Herida por cada Aumento que gastes, que afecta a un personaje que se encuentre dentro del alcance de tu héroe.

Improvisar

Los jugadores no tienen que gastar sus Aumentos solo en su Enfoque, también se puede improvisar. Si un héroe quiere realizar una acción fuera del alcance de la habilidad o la característica que ha tirado al principio de la secuencia, debe gastar un Aumento adicional. Queda a discreción del DJ si esta nueva acción entra dentro del alcance de sus habilidades.

Sin cualificación

Si un héroe realiza una acción que estaría ligada a una habilidad que no tiene, está sin cualificación y debe gastar 1 Aumento adicional. Si un héroe realiza una acción que está fuera de su Enfoque inicial y que además está ligada a una habilidad en la que no tiene niveles, debe pagar ambos costes, por improvisar y por carecer de cualificación.

Sin Aumentos

Si no puedes hacer un Aumento con tu tirada, sucede algo interesante. Tu héroe no tiene por qué fallar, pero sucede algo inesperado, que podría ser la llegada de un nuevo villano o un giro dramático en la narrativa. El DJ narra el resultado del Riesgo, tu héroe sufre alguna Consecuencia y pierde todas las Oportunidades.

Ejemplo de Riesgo

Aquí tienes un ejemplo de un Riesgo y su resolución. Tu héroe corre por una habitación en llamas (algo que acabará sucediendo pronto) y el DJ dice: «Eso es un Riesgo. La Consecuencia es recibir 2 Heridas, pero hay una oportunidad de coger una carta secreta antes de que arda». Tiras los dados y consigues dos Aumentos. Usa el primer Aumento para realizar tu acción: cruzas la habitación, sin importar el daño que recibas en el proceso. Puedes usar el segundo Aumento para anular la primera Herida o coger la carta secreta. Dado que no tienes un tercer Aumento, tienes que elegir y recibir al menos 1 Herida de la Consecuencia.

Ejemplo de Consecuencias

Cuando pienses en las Consecuencias, piensa en las circunstancias del Riesgo y en lo que lo hace peligroso. Las Heridas son un buen recurso, pero no siempre es la Consecuencia más apropiada.

No crees Consecuencias que parezcan demasiado sorprendentes o arbitrarias. Cualquier Consecuencia que crees debería provenir de la Escena, surgir del momento inmediato.

Aquí tienes algunos ejemplos de Consecuencias para Riesgos comunes.

Acción: «Quiero abrir la cerradura»

Tu héroe está abriendo una cerradura vieja y oxidada. La puerta conduce a donde duermen los guardias. Hay guardias al otro lado de la puerta (algunos durmiendo, otros jugando) y tú quieres abrir la cerradura. Aquí tienes algunas Consecuencias:

- Alguien al otro lado de la puerta te escucha.
- Dado que es el cuarto de los guardias, han instalado una aguja envenenada. Tienes que evitarla.
- La cerradura es muy vieja y está oxidada y puedes romper tus herramientas.

Acción: «Quiero saltar a ese tejado»

Huir de los guardias por los tejados es una cosa muy común de los aventureros. En este caso, puedes enfrentarte a cualquiera de las siguientes Consecuencias:

- Romper el delgado tejado cuando aterrizas en el otro lado.
- Esquivar flechas o balas que te disparan.
- Que te vean los guardias que se encuentran en la plaza cercana.



Heridas como Consecuencias

Una de las consecuencias más simples que puedes aplicar a la mayoría de los Riesgos es la amenaza de lesiones en forma de Heridas. En la mayoría de las circunstancias, las Heridas son una Consecuencia común que los jugadores superan como grupo. Un Riesgo con una Consecuencia de 10 Heridas, por ejemplo, puede ser superado por cualquier jugador o por todos los jugadores.

Si la Consecuencia no se supera completamente (porque los jugadores no gastan en total suficientes Aumentos para reducir las Heridas a cero), todos los héroes reciben las Heridas restantes.

Un héroe que desea proteger a su amigo puede decidir recibir parte de las Heridas o todas las Heridas que se aplicarían a su aliado, siempre y cuando el héroe se encuentre en la posición de ayudar y gaste uno o más Aumentos.

Ejemplo: Un Riesgo tiene una Consecuencia de 10 heridas. Cada Aumento gastado por cualquier héroe se puede usar para reducir esta Consecuencia. Si los héroes solo gastan un total de 8 Aumentos entre todos ellos, queda una Consecuencia de 2 Heridas, así que cada héroe recibe 2 Heridas.

EL DJ y las Consecuencias

El DJ tiene una gran responsabilidad. Los jugadores van a tu mesa para divertirse. Tu trabajo es asegurarte de que eso suceda. Podrías usar las Consecuencias para hacer que las vidas de los héroes sean más interesantes y dramáticas, o podrías utilizarlas simplemente para molestar a los héroes.

No elijas la segunda opción. Nunca.

Tus jugadores quieren que sus héroes sean solo eso: héroes. Son los protagonistas de esta historia. Quieren sentirse como leyendas de la capa y espada y deberías ayudarles a alcanzar ese objetivo. Sí, los protagonistas fallan de vez en cuando, pero te ofrecemos una mecánica para que los jugadores decidan cuándo fallan sus héroes. Déjales que la usen. Recuérdales que la usen.

Usa las Consecuencias para que la historia sea más dramática. No las uses para convertir el éxito en un fallo. No te inventes formas inteligentes de convertir un «Sí» en un «No».

Ejemplos de Oportunidades

Las Oportunidades son un poco más complicadas (especialmente para los DJ experimentados) porque intentas pensar en cosas que ayudarán a los héroes, en lugar de ponerle trabas a su progreso. Cuando pienses en Oportunidades, piensa en las circunstancias del Riesgo y en qué elementos podrían estar a favor del héroe. Normalmente solo hay una Oportunidad por tirada, pero un DJ generoso podría sacar una o dos más.

Aquí tienes un par de ejemplos de Oportunidades para algunos Riesgos comunes:

Acción: «Quiero abrir la cerradura»

Tu héroe está abriendo una cerradura vieja y oxidada. La puerta conduce a donde duermen los guardias. Hay guardias al otro lado de la puerta (algunos durmiendo, unos jugando) y tú quieres abrir la cerradura. Aquí tienes algunas Oportunidades:

- Uno de los guardias es un antiguo amigo de confianza.
- Hay un rifle de caza en la pared que se podría robar fácilmente.
- Debido a que este es el cuarto de los guardias, han instalado una aguja envenenada, que se puede reutilizar.

Acción: «Quiero saltar a ese tejado»

Huir de los guardias por los tejados es una cosa muy común de los aventureros. En este caso, el DJ puede ofrecerte cualquiera de las siguientes Oportunidades:

- Una ventana cercana podría esconderte de un par de guardias.
- Un uniforme de guardia que está colgado en una cuerda de tender podría ser un buen disfraz.
- A uno de los guardias se le cae la pistola cargada y se pierde por el tejado.

Al igual que con las Consecuencias, todas las Oportunidades deben surgir de la escena de manera natural.

Crear Oportunidades

Puedes utilizar tus Aumentos para crear Oportunidades para otros héroes. Usa un Aumento para crear una Oportunidad y que otro héroe la use en la escena, pero debe usar un Aumento de su tirada para aprovechar la Oportunidad que hayas creado.

Las Oportunidades son lapsus narrativos: te dan la oportunidad de hacer algo que de otro modo no podrías haber hecho, normalmente porque la situación simplemente no lo permitía. Creas una oportunidad narrativa que no existía antes de que gastaras el Aumento.

Por ejemplo, estás luchando contra un guardia que tiene a tus amigos presos en la cárcel local. Podrías gastar un Aumento para crear una Oportunidad y que pueda aprovecharla uno de tus heroicos compañeros, al decir que le quitas la pistola de las manos al guardia y que esta cae al suelo y se desliza entre los barrotes de la celda que tiene prisioneros a tus amigos. Ahora, uno de ellos puede gastar un Aumento para coger la pistola y estar armado en una situación que de otro modo no lo hubiera permitido.



Todas las Oportunidades que crees deberían surgir de manera natural de la escena. No puedes gastar un Aumento para hacer que aparezca un dinosaurio y campe por las calles en cualquier situación, porque eso es estúpido. Pasa lo mismo con las Oportunidades que no tienen ningún sentido o que no son divertidas. Cíñete a la ficción del juego y mantén el tono en la mesa. Haz que sea interesante, no absurdo.

Estilo

Cuando un héroe corre un Riesgo, se le anima a variar sus tácticas y a que dé descripciones interesantes, heroicas y molonas de sus acciones.

Cada vez que en una escena uses una habilidad única (una habilidad que no hayas usado antes en esta escena), consigues 1 dado adicional. Así que si atacas con tu espada usando Armas, consigues 1 dado adicional. Si eliges defenderte saltando por una ventana usando tu Atletismo, consigues 1 dado adicional. Si le das un puñetazo a alguien en la cara con Pelear, consigues 1 dado adicional. Si eliges defenderte usando Atletismo de nuevo, no consigues 1 dado adicional.

Además, si un jugador describe su acción, tiene una salida ocurrente antes de tirar, interactúa con el escenario que lo rodea o añade algo divertido a la escena, también consigue 1 dado adicional. Una descripción no tiene que ser algo muy detallado, solo algo más que un simple «Voy a usar mi habilidad Armas» debería recompensarse. «Voy a por mi espada inmediatamente y cargo con un fuerte grito de batalla» consigue 1 dado adicional. «Le pongo mala cara al líder de la banda y le digo que si quiere mi dinero, puede venir y arrebatármelo de las mano él mismo» consigue 1 dado adicional. «Voy a tirar Intimidar» no consigue 1 dado adicional.

Un héroe puede ganar 1 dado por usar una habilidad única y otro por dar una descripción chula.

Estos dos comportamientos no son mutuamente exclusivos y ambos se deberían recompensar.

Puntos de héroe

Todos los héroes empiezan cada partida con 1 punto de héroe, un recurso especial que pueden usar para hacer cosas asombrosas. Los jugadores pueden usar los puntos de héroe de varias formas: activar capacidades especiales, conseguir dados adicionales o salvar a otros personajes de una muerte prematura.

Conseguir puntos de héroe

Un héroe consigue puntos de héroe cuando:

- Cuando él mismo, o el DJ, activa la Hibris de su héroe.
- Un personaje decide decir: «Mi héroe falla». El jugador no tira los dados y no puede gastar Aumentos para superar las Consecuencias y producir otros efectos.
- El héroe de un jugador realiza una acción o actúa como describen sus Peculiaridades. Un jugador solo puede conseguir 1 punto de héroe por sesión y por Peculiaridad.
- El DJ compra cualquier dado sin utilizar que no forme parte de un Aumento. Por cada dado que el DJ elige comprar de este modo, el héroe consigue 1 punto de héroe y el DJ consigue 1 punto de peligro.

Usar puntos de héroe

Los jugadores pueden usar puntos de héroe para conseguir los siguientes beneficios:

- Añadir 1d10 adicional a su tirada antes de un Riesgo. Un jugador puede gastar varios puntos de héroe de este modo en un solo Riesgo.
- Añadir 3d10 adicionales a la tirada de otro héroe antes de un Riesgo. Esto representa que el primer héroe ayuda al segundo de algún modo, aunque solo sea mediante apoyo moral; un héroe solo puede aceptar ayuda de otro héroe cada vez.
- Activar una capacidad especial de su hoja de héroe. Un jugador puede gastar varios puntos de héroe en diferentes capacidades especiales en un solo Riesgo.
- Realizar una acción mientras está Indefenso. Un jugador puede gastar varios Riesgos en esta acción, como si no estuviera Indefenso. En el apartado «Indefenso», a continuación, encontrarás más detalles.



La reserva de Peligro

El DJ también tiene una reserva de puntos: la reserva de Peligro. El DJ empieza cada partida con un punto de peligro por cada héroe. El DJ puede usar los puntos de peligro de su reserva para:

- Aumentar el total necesario para un Aumento en 5 para un Riesgo o una ronda. Esto afecta a todos los héroes que estén en la escena.
- Añadir 2 dados a la reserva de dados de un villano.
- Activar una capacidad especial de una banda de matones.
- Activar una capacidad especial de un villano.
- Asesinado. Si un héroe queda Indefenso, un villano puede gastar 1 punto de peligro para matar a ese personaje. En el apartado «Indefenso», a continuación, encontrarás más detalles.

El DJ solo puede gastar más de un punto de peligro en añadir varios dados a la reserva de dados del villano; no puede gastar varios puntos de peligro en ninguna otra opción, como por ejemplo, aumentar el total de Aumentos en 10 o asesinar a dos héroes a la vez.

Secuencia de acción

Si solo un único héroe está corriendo un Riesgo, el DJ solo necesita encargarse de ese Riesgo y pasar al siguiente. Pero cuando hay varios héroes implicados o cuando un héroe se enfrenta a un villano, es decir, cuando todas sus acciones son importantes al mismo tiempo y los segundos cuentan, puede ser hora de usar una secuencia de acción.

Una pelea con espadas es una secuencia de acción. Escapar de un barco en llamas es una secuencia de acción. Una carrera de carros a toda velocidad por un camino al filo de un barranco y con muchísimo viento también es una secuencia de acción.

Las secuencias de acción se mueven rápido y, a veces, las cosas pueden ser confusas. Para mantener el ritmo de una secuencia de acción, el DJ intenta hacer que las cosas avancen, pero si alguien se confunde y no entiende algo, asegúrate de hacer preguntas. Sin embargo, no dejes que demasiadas preguntas ralenticen la escena. Después de todo, los personajes no tienen cinco minutos para debatir cada movimiento…

Cómo funciona una ronda

Las secuencias de acción se dividen en rondas, que duran lo que necesita el DJ. Durante una ronda, cada personaje tiene que realizar acciones. Una acción es una actividad única que genera un resultado único.

Paso 1: Enfoques

Todo el mundo anuncia un Enfoque para la ronda. El DJ le dice a cada jugador qué característica y habilidad usa para su Riesgo. Al igual que en un Riesgo normal, todos los personajes reúnen los dados de sus características, habilidades y cualquier otra cosa.

Paso 2: Consecuecias y Oportunidades

Después de escuchar los Enfoques, el DJ les dice a los jugadores qué Consecuencias y Oportunidades hay, si corresponde, y cuándo ocurren. Las Oportunidades y las Consecuencias tienen límites de tiempo. Hablaremos más sobre ellos a continuación.

Paso 3: Resultados y Aumentos

Todos los jugadores tiran los dados al mismo tiempo, cuentan sus Aumentos y le dicen al DJ lo que han sacado.

Paso 4: Acciones

El jugador con más Aumentos describe primero la acción de su héroe y gasta uno o más Aumentos. Cuantos más Aumentos gaste en la acción, mayor será el efecto.

Después de que se resuelva la primera acción, el siguiente personaje con más Aumentos realiza su acción. Podría ser el mismo personaje u otro personaje, pero sea quien sea, el personaje con más Aumentos siempre realiza la siguiente acción. Si dos héroes están empatados, ellos deciden quién va a continuación.

Los villanos siempre van primero cuando empatan con los héroes.

Paso 5: Final de la ronda

Cuando un jugador se queda sin Aumentos, su héroe ya no puede realizar acciones durante la ronda y debe esperar hasta que todos los jugadores gasten sus Aumentos y que realicen sus acciones.

Cuanto todos los jugadores se queden sin Aumentos, el DJ determina si sigue siendo necesario realizar una secuencia de acción. ¿Todo el mundo piensa que sigue siendo necesaria? Si es así, la secuencia de acción continúa. Ve al «Paso 1: Enfoques» y sigue todos los pasos de nuevo.

Si los jugadores han resuelto la escena, la secuencia de acción se acaba.



Límites de tiempo

Por ejemplo, el DJ podría decir: «Necesitáis salir de ese barco en llamas antes de que explote la santabárbara, lo cual sucederá a los 2 Aumentos y todo el mundo recibirá 5 Heridas». Eso significa que en cuanto entre todos los héroes tengan menos de 2 Aumentos, la santabárbara explotará y todo el mundo recibirá 5 Heridas.

Otro ejemplo podría ser un collar de valor incalculable que se está escurriendo por un tejado empinado. Si los héroes no lo cogen a los 3 Aumentos, se cae y se pierde en la noche, en las calles de la ciudad, en el fuego o en el océano.

El DJ también puede establecer más de un límite de tiempo: «Los cañones que tenéis debajo explotan a los 3 Aumentos y todo el mundo recibirá 3 Heridas. Y además, cuando quede 1 Aumento, el barco se hundirá, ¡y os ahogará a todos!». El DJ establece estos límites de tiempo cuando presenta las Consecuencias y Oportunidades.

Se deben dedicar Aumentos a las Oportunidades y las Consecuencias antes de que ocurran para que un héroe saque ventaja de ellas o para que las supere. Por ejemplo, si el techo de la habitación va a colapsar a los 2 Aumentos, un héroe que desee apartarse debe gastar Aumentos para hacerlo antes de que el techo colapse.

Si un héroe actúa en la misma acción que ocurre una Oportunidad o Consecuencia, aún puede superar la Consecuencia o sacar ventaja de la Oportunidad. Eso quiere decir que saca la carta en llamas del fuego en el último momento posible o se aparta mientras el techo colapsa, pisándole los talones. ¡Qué emocionante!

Usar varios Aumentos para una sola acción

Cuando un jugador anuncia una acción para una secuencia de acción, gasta 1 Aumento para llevar a cabo dicha acción, que podría ser superar el Riesgo, anular una Consecuencia, sacar ventaja de una Oportunidad o quizás hacerse cargo de cualquier otro peligro que haya surgido durante la secuencia de acción.

Algunas veces dos héroes, o un héroe y un villano, querrán la misma cosa, o cada uno querrá hacer una acción que vaya en contra del otro. Quien gaste más en sus acciones lo consigue, excluyendo a todos los demás. Sin embargo, los Aumentos que se gastan para superar el Riesgo deben gastarse en una única acción: no puedes gastar un Aumento para realizar tu acción y más tarde decidir gastar otro en reforzarla. Es todo o nada.

Los jugadores pueden elegir gastar más de un Aumento en una acción. Por ejemplo, si el DJ te dice que la Consecuencia de correr por la habitación frente a los mosqueteros del villano te infligirá 3 Heridas, puedes gastar hasta 3 Aumentos para anular esas Heridas, pero si eliges gastar menos de 3 Aumentos no podrás gastar más Aumentos en acciones posteriores para anular las Heridas restantes.

«Fallo»

Hemos mencionado esto en el apartado de «puntos de héroe», pero merece la pena volverlo a explicar.

Antes de cualquier tirada, un jugador puede decir: «Fallo». Esto significa que el héroe falla al superar el Riesgo, sufre todas las Consecuencias y pierde todas las Oportunidades. No tira los dados, así que no tiene Aumentos que gastar.

Por norma general, sugerimos permitir al jugador narrar el fallo de su héroe. Por ejemplo, si un héroe es asaltado por una banda de matones, el jugador podría decir: «Me capturan». Entonces el DJ le da al jugador 1 punto de héroe, la banda de matones captura al héroe y probablemente se lo llevarán a algún lugar oscuro y húmedo para esperar al villano.

Otro ejemplo. Un jugador quiere saltar de tejado en tejado. El jugador señala su hoja de personaje y dice: «No consigue saltar». El DJ le pregunta: «Vale, ¿qué sucede?». El jugador describe cómo el héroe cae un pequeño tramo, se agarra a un saliente del edificio, pierde su asidero, cae sobre la barandilla del balcón, rebota en ella, cae sobre un toldo, lo rompe y se golpea contra el suelo.

Ganar 1 punto de héroe por fallar y ser capaz de narrar el resultado añade tensión y drama a la secuencia de acción. Pruébalo.



Heridas y Heridas Dramáticas
Las Heridas representan el daño físico, aunque sean menores. Las Heridas Dramáticas, por otro lado, son mucho más serias y obvias. Cuando tu héroe recibe Heridas y Heridas Dramáticas, consigue bonificadores. Sí, lo has leído bien, *cuantas más heridas reciba tu héroe, más molará.*

Nos gusta llamarlo «el efecto McClane».

¿Pero cómo hieres a otros personajes? ¿Y qué pasa cuando tu héroe resulta herido? Vamos a verlo.

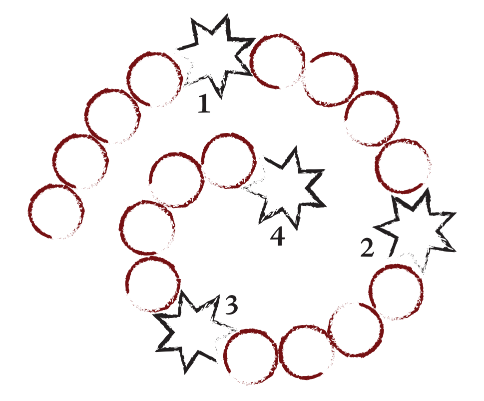
Provocar Heridas
Provocarle Heridas a otro personaje es un Riesgo. Declaras tu Enfoque, reúnes los dados y cuentas Aumentos.

Gasta 1 Aumento para provocarle una Herida a tu oponente. Puedes gastar Aumentos adicionales para provocar Heridas adicionales: 1 Herida por Aumento.

Armas de fuego
Una pistola o un mosquete en las manos de un héroe o un villano representa un serio peligro. Las armas de fuego son relativamente fáciles de usar y sus efectos son devastadores (las bandas de matones, por supuesto, solo infligen su daño normal, sin importar qué armas estén usando).

Cualquiera que reciba un disparo de un arma de fuego de un héroe o un villano recibe 1 Herida Dramática además del resto de efectos normales del ataque. Por ejemplo, si disparas a otro personaje con un arma de fuego usando 2 Aumentos, ese personaje recibe 2 Heridas y 1 Herida Dramática. Además, el objetivo no puede usar Aumentos para anular la Herida Dramática de un arma de fuego. Podría minimizar el daño, pero no puede esquivar una bala.

La buena noticia es que una pistola necesita 5 Aumentos para recargarse. Eso significa que cualquier villano (o héroe) que use un arma de fuego tiene que gastar 5 Aumentos para volver a cargar la pistola, ya sea en la misma acción o a lo largo de varias acciones y rondas. La mala noticia es que, en Théah, las pistolas se vuelven más avanzadas, más mortales y más fáciles de recargar cada día.



Recibir Heridas
Generalmente los héroes resultan heridos cuando ignoran o no pueden superar las Consecuencias. Si el DJ te dice: «Recibes Heridas», significa que debes rellenar los círculos de la Espiral de la Muerte. No te preocupes demasiado cuando tu héroe reciba Heridas. Después de todo, ¡solo son Heridas! Son las Heridas Dramáticas de las que tienes que preocuparte… E incluso estas te ayudan a molar más. Si un héroe no tiene cuidado, sin embargo, sus Heridas Dramáticas pueden sobrepasarlo.

En tu hoja de personaje hay un dibujo que se llama «la Espiral de la Muerte» (anuncia siempre la espiral de la muerte con un tono y una música excesivamente dramáticos). Cuando tu héroe reciba Heridas, completa los huecos de tu Espiral de la Muerte, empezando por los círculos superiores. La Espiral de la Muerte registra tanto tus Heridas normales como tus Heridas Dramáticas.

Todos los héroes tienen la misma Espiral de la Muerte: cuatro Heridas por Herida Dramática y cuatro Heridas Dramáticas por héroe. Conforme tu héroe reciba Heridas (y tu Espiral de la Muerte se complete), consigues beneficios y penalizadores que se ajustan a tu situación:

- Un héroe con una o más Heridas Dramáticas consigue 1 dado adicional en todos los Riesgos. (¡Yuju!)
- Un héroe con dos o más Heridas Dramáticas le concede 2 dados adicionales a cualquier villano que tire un Riesgo contra él. (¡Buuu!)
- Un héroe con tres o más Heridas Dramáticas hace que sus 10 exploten en todos los Riesgos que realiza. Esto significa que si sacas un 10, añades inmediatamente otro d10 a tu tirada. (¡Yuju!)
- Un héroe con cuatro Heridas Dramáticas está Indefenso. (¡Buuu!)



Recibir las Heridas de otro héroe

Antes de que otro personaje reciba Heridas puedes usar tus propios Aumentos para recibir tú las Heridas en su lugar. Esto es «saltar para interceptar» la Herida. Un jugador puede ofrecerse a hacer esto «fuera de servicio», en otras palabras, cuando no es su turno de gastar Aumentos.

Indefenso

La mayoría de los héroes solo pueden recibir cuatro Heridas Dramáticas, aunque algunas Ventajas u otras capacidades permiten que ciertos héroes tengan más. Cuando tu héroe tenga el número máximo de Heridas Dramáticas que puede recibir, queda Indefenso. Un personaje Indefenso está tumbado y no puede ponerse de pie. Un personaje Indefenso aún puede tirar los dados para correr Riesgos, pero debe gastar 1 punto de héroe para realizar una acción. Si el héroe quiere realizar más de una acción, debe gastar varios puntos de héroe.

Un villano puede matar a un héroe Indefenso gastando 1 punto de peligro y anunciando que su acción es un intento de asesinato («Voy a matar a este personaje»), para lo cual debe gastar todos los Aumentos que le queden. Su acción se resuelve al final de la ronda, después del resto de acciones. En respuesta al anuncio de intento de asesinato del villano, un héroe puede gastar todos sus Aumentos inmediatamente, así como un punto de héroe, para salvar a su compañero Indefenso. El héroe puede realizar esta acción aunque no sea su turno, y el jugador describe cómo alcanza a la víctima y detiene el asesinato. El personaje Indefenso está ahora a salvo durante el resto de la escena o hasta que su salvador también se quede Indefenso; de todas formas, ningún villano puede intentar otro asesinato contra el héroe salvado.

Si un villano intenta un asesinato fuera de una secuencia de acción, un héroe todavía puede gastar 1 punto de héroe para detener el asesinato, pero es la única acción que puede realizar.

«Lo esquivo»

Puede que te hayas dado cuenta de que no hay habilidad de «Esquiva». Esto es intencional. No queremos que un jugador diga alguna vez «Lo esquivo». ¿Por qué?

Porque es aburrido.

En lugar de decir: «No quiero recibir el golpe», explica cómo actúa tu personaje para evitar ser golpeado. No «esquives», simplemente. En cambio, corta la cuerda que cuelga de la lámpara y recorre todo el techo con ella. Salta bajo la espada de tu enemigo para quedarte detrás de él. Dale una patada al candelabro para que la cera ardiendo caiga sobre los ojos de tu enemigo y lance la espada hacia ti.

No digas simplemente «lo esquivo», porque eso solo mantiene el *statu quo* de la escena. Un éxito en ese caso significa que nada cambia. En lugar de eso, usa tu acción para cambiar las circunstancias de la escena. Tírales una mesa. Haz que el resto de las personas de la habitación se rían cuando intenten apuñalarte. Desmoralízalos.

Sé creativo. No seas pasivo. No uses tu Riesgo solo para decir: «No». Usa tu Riesgo para hacer algo.

Bandas de matones

Cuando los héroes se encuentran cara a cara con una adversidad que intenta hacerles daño, no siempre se trata de un villano. Los villanos tienen subalternos, matones, mercenarios sin rostro y otras amenazas que lanzan contra los héroes. Estas amenazas se llaman «bandas de matones».

Una banda de matones solo tiene una estadística, Fuerza, determinada por el número de individuos de la banda. Una banda de cinco soldados tiene Fuerza 5. Una banda de ocho guardias tiene Fuerza 8. Una banda de diez asesinos tiene Fuerza 10.

Enfrentarse a una banda de matones

Cuando tus jugadores se enfrentan a una banda de matones, usa estos pasos:

Paso 1: Enfoque

Los héroes anuncian su respuesta al encontrarse con la banda de matones: huir, esconderse, atacar o cualquier otra cosa que quieran hacer.

Paso 2: Reunir los dados

El DJ le dice a cada héroe la combinación de característica y habilidad adecuada para su Enfoque y las Consecuencias relacionadas. Para una banda de matones, las Consecuencias siempre son: «Recibir un número de Heridas igual a la Fuerza de la banda», aunque algunas banda de matones pueden tener capacidades adicionales (ver «Bandas de matones especiales»).

Paso 3: Tiradas y Aumentos

Los jugadores usan sus Aumentos para realizar acciones contra la banda de matones y disminuir su Fuerza. Cada Aumento reduce la Fuerza de la banda en 1.

Paso 4: El turno de los matones

Si la Fuerza de una banda de matones no se reduce a cero, atacan a los héroes. La banda de matones inflige un número de Heridas igual a su Fuerza actual. Por ello, si una banda de matones de Fuerza 8 ha quedado reducida a Fuerza 3, el héroe que se enfrenta a ella recibe 3 Heridas. Si varios héroes se enfrentan a varias bandas, el DJ decide qué bandas atacan a qué héroes, pero una banda debe infligir todo su daño a un único héroe.



Paso 5: ¿Continuar?

Si la banda de matones sigue teniendo Fuerza, puede elegir continuar con su asalto a los héroes, aunque también puede elegir rendirse. Probablemente no lo haga, pero eh, un hombre puede soñar, ¿verdad? Vuelve al «Paso 1: Enfoque» y continua hasta que los héroes estén Incapacitados o hasta que la banda de matones sea derrotada.

Las bandas de matones también pueden usar esta oportunidad para reorganizarse. Una banda de matones de Fuerza 5 y una banda de matones de Fuerza 3 podrían decidir combinar sus esfuerzos para convertirse en una única banda de matones de Fuerza 8, o una banda de matones de Fuerza 10 podría decidir dividirse en dos banda de matones de Fuerza 5.

Matones durante las secuencias de acción

Cuando los matones atacan a los héroes durante las secuencias de acción, los héroes tienen que lidiar tanto con los matones como con las Consecuencias del entorno. Por ejemplo, en un barco durante una tormenta, un grupo de piratas escala por uno de los laterales y empieza a hacerse con el barco. El DJ les dice a los jugadores: «Tenéis que hacerle frente a la banda de matones, pero también tenéis que lidiar con las Consecuencias: debéis gastar 1 Aumento para evitar caer del barco».

Número de bandas de matones

Puede aparecer más de una banda de matones a la vez. De hecho, sugerimos varias bandas de matones si los héroes son muy habilidosos. Los duelistas pueden despachar a la banda de matones rápidamente y los jugadores inteligentes pueden encontrar otros modos de lidiar con ellos.

Por ello, director de juego, dependiendo del tamaño y de la capacidad de tu grupo, considera cuántas bandas de matones quieres. Después de todo, vienen en *packs*. Siempre puedes pedir más.

Bandas de matones especiales

Hay bandas de matones para todos los gustos. Puedes tener una banda de matones de asesinos, una banda de matones de guardias, una banda de matones de piratas… Di lo que quieres, y lo tienes. No todas las bandas de matones son de un tipo concreto, pero las que sí tienen una **especialidad.** El DJ activa la especialidad de una banda de matones durante una ronda gastando 1 punto de peligro. La especialidad de una banda de matones se aplica además de las Heridas normales que inflija.

- **Guardias:** Gasta 1 punto de peligro y obliga a que un ataque que se acaba de hacer contra un villano les apunte a ellos mismos y reduce las Heridas infligidas en 1.
- **Asesinos:** Gasta 1 punto de peligro y actúan antes que el héroe más rápido y provocando Heridas inmediatamente.
- **Ladrones:** Gasta 1 punto de peligro y roba un objeto que actualmente se encuentre en posesión de un héroe. Esto reduce la Fuerza de la banda de matones en 1, ya que uno de sus miembros huye de la escena con el objeto.
- **Piratas:** Gasta 1 punto de peligro y secuestran a un personaje (no un héroe) de la escena. Esto reduce la Fuerza de la banda de matones en 1, ya que uno de sus miembros huye de la escena con el personaje secuestrado.
- **Duelistas:** Gasta 1 punto de peligro y atacan una segunda vez, eligiendo al mismo héroe o a otro diferente.



Villanos

Los villanos representan el verdadero peligro para los héroes. Aunque la mayoría de los héroes pueden hacerse cargo de una banda de matones con relativa facilidad, un villano puede deshacerse de un héroe con la misma facilidad… A menos que el héroe se prepare primero.

Los villanos son MOR-TA-LES.

Piensa en el primer encuentro de tu protagonista favorito con un villano. Normalmente, el héroe se queda corto. Lo derrotan, necesita retirarse o, en cualquier caso, no derrota al villano. Solo después de muchísimo trabajo debilitando las fuerzas del villano, el héroe tiene posibilidades de derrotar a su némesis. Este sistema refleja esa dramática verdad.

Villanía

Los villanos no tienen hojas de personajes completas, sino que solo tienen dos características: **Influencia** y **Fuerza.** La suma de estas crea su **Nivel de Villanía.**

La Fuerza del villano es la pericia, el intelecto, el encanto, la destreza con la espada, la capacidad para usar magia, etcétera. Representa sus capacidades individuales. Si le quitas el dinero, el poder político, los matones y lo pones en una habitación con una espada, esto es de lo que es capaz el villano.

La Influencia del villano es el dinero, los recursos, los secuaces, el poder político, los aliados, etcétera. Es su capacidad para afectar el escenario para conseguir sus objetivos.

Algunos villanos tienen más Fuerza que Influencia y viceversa. Por ejemplo, el Cardenal Richelieu tiene una Influencia alta, pero una Fuerza baja. No es muy bueno en la lucha, pero dirige la nación más poderosa del mundo. Por otro lado, su compatriota, Rochefort, tiene una Fuerza alta y una Influencia baja.

La Princesa Prometida nos da un par de ejemplos más: el Príncipe Humperdink y el Conde Rugen. Humperdink tiene mucha Influencia (es el príncipe, después de todo), pero no tiene ninguna capacidad para luchar. En cambio, el Conde Rugen es un maestro de la espada y un enemigo mortal. Tiene muchísima Fuerza, pero su Influencia es mucho más baja.

Podemos seguir con esto. El Príncipe Juan (el rey inglés pelele) en las historias de Robin Hood tiene mucha Influencia pero poca Fuerza, mientras que la Fuerza del *sheriff* de Nottingham probablemente sea más alta que su Influencia.

Los villanos también pueden tener una Influencia igual a su Fuerza. Nada dice que un villano tenga que ser todo en una cosa y nada en la otra.

Niveles de Villanía

Cuando le eches un vistazo a los villanos, su Villanía es un buen indicador de lo poderosos que son.

Un **villano débil** (un gánster de gerencia media o un capitán de la guardia tiralevitas) tiene más o menos Villanía 5.

Un **villano fuerte** (un duelista mercenario temido o el asesino personal de un noble) tiene más o menos Villanía 10.

Un **villano épico** (el general sediento de sangre de un ejército enemigo o el líder loco de una secta oscura) tiene más o menos Villanía 15.

Un **villano mítico** (el mejor asesino del mundo jamás conocido o un campeón semidiós que intenta dominar el mundo) tiene más o menos Villanía 20.

Usar Fuerza e Influencia

Cuando el villano corre un Riesgo, tira un número de dados hasta el total de su Influencia más su Fuerza. Ten en cuenta que hemos dicho «hasta». Un villano nunca tiene que revelar sus verdaderos poderes a los héroes… no hasta que sea demasiado tarde. Ten en cuenta también que normalmente un villano solo corre Riesgos cuando intenta afectar a los héroes, para la mayoría de cosas, el villano simplemente utiliza su Influencia.

Sí, esto significa que un villano puede tirar de 10 a 20 dados en un solo Riesgo. ¿Cómo superan los héroes a estos enemigos monumentales?

Del mismo modo que te comes una ballena: mordisco a mordisco.

Enfrentarse a un villano

Los héroes pueden realizar acciones para minar la Influencia y la Fuerza de un villano. Cuando lo hagan, su nivel de Villanía se reduce. Aquí tienes cómo se hace.

Minar la Influencia

Cuando un héroe realiza una acción *indirecta* contra un villano (robarle a un recaudador de impuestos que trabaja para él, tener éxito al batirse en duelo con el subalterno que ha enviado detrás de ti, convencer al duque de que no es bueno), dicho héroe reduce la Influencia del villano. Ten en cuenta que si los héroes pretenden realizar este tipo de acción contra un villano, deberían tener una idea del efecto general que ocurrirá si tienen éxito.

La Influencia de los villanos es maleable, fluye constantemente. Aumenta conforme el villano completa las maquinaciones, contrata a subalternos, soborna a otros, mata rivales y avanza en sus planes personales. Se reduce conforme los héroes arruinan sus complots, hacen que sus aliados estén en contra de ellos, exponen su corrupción ante el populacho y roban sus cajas fuertes.



Los héroes se oponen al Conde de Aldana, un hombre llamado Diego Macera, y descubren varias formas de erosionar su Influencia. El conde acaba de forjar una alianza con un barón rival, tiene un acuerdo con el jefe de una banda local para chantajear a los mercaderes locales y su asesino personal va detrás de un sacerdote influyente que ha estado denunciándole. El DJ les dice a los héroes que si rompen la alianza con el barón, Diego perderá 3 de Influencia. Si detienen la extorsión del jefe de la banda sobre los mercaderes, Diego perderá 2 de Influencia, además de 1 punto adicional si pueden capturar, torturar o exiliar al jefe de la banda. Si detienen al asesinato del sacerdote, Diego perderá 1 de Influencia, 2 puntos adicionales si capturan, ponen en su contra o exilian al asesino, y 1 punto adicional si convencen al sacerdote para que continúe denunciado a Diego.

Conforme se reduce la Influencia de un villano, su reserva de dados para los Riesgos también se reduce. Un villano solo tira su Influencia más su Fuerza actuales cuando corre un Riesgo.

Minar la Fuerza

La Fuerza de un villano es su pericia personal con las palabras, las armas, la hechicería o cualquier otra cosa. Aunque se puede debilitar a un villano atacando su Influencia, el único modo de derrotarlo es enfrentándose a él directamente.

La Fuerza de los villanos es permanente. Cambia rara vez (si lo hace) y es una medida de la amenaza del villano como individuo.

Cuando un villano tiene un número de Heridas igual a su Fuerza, la siguiente Herida que reciba se convierte en una Herida Dramática. Así, un villano de Fuerza 10 puede recibir 10 Heridas, pero su Herida número 11 es una Herida Dramática.

Cuando un villano recibe 4 Heridas Dramáticas, está derrotado y (igual que un héroe) queda Indefenso. Por ejemplo, un villano de Fuerza 10 queda Indefenso después de recibir 44 Heridas en una escena.

Maquinaciones

Mientras los héroes corren por la ciudad intentando encontrar un modo de derrotarlo, el villano no se queda sentado ociosamente. Siempre está conspirando, inventando nuevas formas de aumentar su Influencia, lo cual hace al crear sus maquinaciones.

Para crear una maquinación, un villano invierte Influencia. Cada nivel de Influencia invertido en una maquinación es una apuesta: el villano apuesta realmente que los héroes no serán capaces de detenerlo esta vez. Una maquinación es un complot, un crimen, un atraco o una actividad similar diseñada para aumentar su poder personal. Un villano no puede usar Influencia contra los héroes cuando está invirtiendo en sus maquinaciones.

Cuando hagas una maquinación, recuerda que debería culminar en una acción. La mayoría de las maquinaciones que simplemente implican conseguir información son opciones pobres, a menos que esa información se consiga a través de una secuencia de acciones (atracar un museo, secuestrar a un informador, etcétera). Aunque los villanos son capaces de ser sutiles, rara vez son tímidos. No es probable que un villano simplemente pregunte y vea qué puede sonsacar; si el villano cree que sabes algo, te va a coger, te va a tirar a una mazmorra y te va a poner brasas en los pies hasta que cantes.

Algunas maquinaciones de ejemplo pueden ser:

- «Atracar el banco de la ciudad».
- «Prometerme con la duquesa».
- «Amañar las elecciones a la alcaldía a mi favor».
- «Asesinar al rey».
- «Robar un artefacto».

Una maquinación es un plan activo, nunca reactivo. «Que no me pillen» no es una maquinación porque el villano debería estar intentando eso todo el tiempo. «Seguir ganando poder» no es una maquinación porque no es explícito. «Averiguar quién está trabajando contra mí» no es una maquinación porque no resulta en una acción, pero «Asesinar a la persona que detuvo mi último golpe» es una buena alternativa.

Si la maquinación tiene éxito...

Si el héroe no consigue detener la maquinación, el villano gana el doble de lo invertido. En otras palabras, si el villano invierte 4 de Influencia en una maquinación que tiene éxito, recupera 8 de Influencia.

Si la maquinación no tiene éxito...

Si los héroes arruinan la maquinación de un villano, la Influencia que invirtió simplemente se pierde. La apuesta del villano no se amortiza, gastó la Influencia y no ganó nada. Otros efectos dentro de la maquinación pueden hacer que el villano pierda más Influencia (si, por ejemplo, envió a otro villano a que cumpliera con una maquinación y lo derrotasteis, el villano pierde la Influencia que invirtió también en ese lacayo).



¿Qué hace la Influencia?

La Influencia es la moneda de cambio de un villano. Es como consigue que se hagan las cosas, atrae subalternos y pandillas de matones para que le sirvan, soborna a nobles y a oficiales locales e *influye* (¿habéis visto lo que he hecho?) de otras formas para que el mundo haga lo que él quiere que haga.

Reclutar matones y villanos

Como DJ te puedes preguntar: «¿No estoy metiendo villanos y matones todo el rato? ¿Tengo que gastar puntos cada vez que hago algo?».

No.

No todos los matones responden directamente ante un villano. Si los héroes le tocan las narices a la Guardia de la Ciudad, por ejemplo, esta no tiene por qué estar bajo el mando del villano, pero aun así irá detrás de los héroes. Pero cuando el villano contrata al infame Gremio de Asesinos de la Mano Negra para que vaya detrás de los héroes, o cuando soborne a un juez para que tache a los héroes de criminales en busca y captura, compra ese privilegio con Influencia. Aquí es cuando el villano envía una banda de matones explícitamente detrás de vosotros.

En cuanto a crear otro villano, es crear un villano que responda ante el villano principal. Un «nuevo villano» que no responda ante nadie no le cuesta nada al DJ.

Un villano siempre tiene modos de construir un «Imperio de la Villanería». Esta es otra forma de que el villano «invierta» su Influencia. Cualquier punto de Influencia que consiga debido a estos matones o al villano menor que creaste va a la cuenta del villano, no tiene por qué ir a la del tipo que consiguió la Influencia.

Efecto	Coste en Influencia
Contratar o reclutar a otro villano	2 por cada 5 de Fuerza del villano
Contratar a una pandilla de matones	1 por cada 10 puntos de matón
Convencer al aliado de un héroe para que lo traicione	La puntuación de Donaire del héroe
Sobornar a un oficial	1
Descubrir la identidad de un PNJ rival	1
Descubrir la identidad de un PJ rival	La puntuación de Ingenio del héroe
Encontrar un lugar secreto	1
Huir de una escena	La puntuación de característica más alta presente



¡Larga vida al Príncipe!

(*«Niech Żyje Książę!»*)

Un tráiler de 7º Mar de Mike Curry, Rob Justice y John Wick

Introducción

«*¡Larga vida al príncipe!*» es un rápido tráiler del juego de rol **7º Mar.** Lo llamamos «tráiler» porque no es una aventura completa: solo dos escenas de una aventura mayor. Esperamos que se complete en una sola tarde (unas cuatro horas o menos), pero puede durar más dependiendo de las elecciones de los jugadores. Los jugadores asumen el papel de héroes contratados en una situación peligrosa. En medio de una revuelta nacional, deben proteger al Príncipe de la Mancomunidad Sármata.

Estructura

Esto no es una aventura completa: es un vistazo rápido al sistema de **7º Mar** envuelto en dos escenas conectadas de una historia más larga. Avanzaremos a todo gas, saltando de punto a punto, utilizando muchos cambios de pantalla. Tómalo como un tráiler extendido de una película más larga.

Sin embargo, como la mayoría de aventuras en **7º Mar,** esta empieza *in media res* y termina en el momento de máximo suspense. Primero, los héroes deben escapar de un palacio en llamas lleno de guardias que intentan matarlos, luego se abren camino por el mar y finalmente navegan por el traicionero mundo de la política cortesana de Vodacce en busca de un aliado. En otras palabras, un día normal para un héroe de **7º Mar.**

Hemos dividido la aventura en episodios, y cada episodio contiene un número determinado de escenas de acción. Las escenas de acción se centran precisamente en eso: ¡acción! Los jugadores tiran los dados mientas sus héroes realizan proezas sacadas de relatos épicos que desafían a la muerte.



Trasfondo

Los héroes se encuentran en la Mancomunidad Sármata, una tierra hace mucho afligida por la corrupción interna. Anoche, el rey hizo un anuncio que podría cambiarlo todo y que finalmente traería justicia a la Mancomunidad.

Durante casi medio siglo, la Mancomunidad ha sido una monarquía democrática. Un consejo de nobles, el *sejm* (pronunciado /seim/), es el verdadero poder de la nación y tienen la capacidad de votar debido a sus títulos nobles, pero han llevado a la Mancomunidad al camino de la autodestrucción. Dado que cualquier noble del consejo tiene la capacidad de vetar cualquier legislación, el *sejm* se encuentra en un punto muerto. El grano se pudre en los muelles, al ejército le faltan las armas y las herramientas necesarias, los fondos no se sacan de los cofres de tesoros y la Mancomunidad muere lentamente desde dentro. El rey es un símbolo viviente de la nación: yace en su lecho de muerte, incapaz de asistir a su pueblo.

Pero el hijo del rey, Aleksy Gracjan Nowak, descubrió un modo de salvar a la Mancomunidad. Durante su investigación, encontró que el rey tiene un único poder que el *sejm* no puede vetar: el poder de conceder un título noble. Aleksy llevó a su padre al *sejm*, transportado en su lecho de muerte, para que hiciera un último anuncio. Y ahí, frente al consejo, el rey declaró que todos los ciudadanos de la Mancomunidad eran nobles, lo que hace que todos y cada uno de los ciudadanos de la Mancomunidad sean un caballero o una dama. El príncipe le dijo al *sejm* que la proclamación del rey tendría efecto en treinta días. Tenían un mes para abolir la ley que permitía que cualquier miembro del *sejm* vetara cualquier legislación o tendrían a una nación entera de votantes legales con el mismo poder.

Ni que decir tiene que el *sejm* votó inmediatamente para quitarse a sí mismo el poder de vetar.

Desafortunadamente, un poderoso noble, Marcen Sabat, no quiere que este cambio dramático tenga lugar. Ha puesto un plan en marcha: secuestrar al hijo del rey y hacerle chantaje a la familia real para que anule este decreto. Ha reunido a un equipo de ataque de poderosos guerreros para que secuestre al Príncipe Aleksy… justo cuando una delegación de Vodacce llega para presentarle al príncipe a su prometida.



Los héroes

Proporcionamos cinco héroes para esta aventura. Provienen de diferentes naciones de Théah y cada uno tiene puntos fuertes y trasfondos únicos.

Aleksy Gracjan Nowak: Príncipe de la Mancomunidad

Un príncipe joven e idealista que hará casi cualquier cosa por ver a su pueblo liberado de la esclavitud impuesta por su propia nobleza. Aleksy tiene una aguda mente táctica y muchísimo carisma personal, pero sus habilidades políticas dejan algo que desear.

Deberías elegir jugar con Aleksy si…

- Quieres solucionar tus problemas con una aguda mente táctica.
- Quieres ser la esperanza de toda una nación.
- Quieres interpretar a un líder inspirador para tus camaradas y tu gente.

Domenica Vespucci: Sorte strega (Bruja del destino)

Está comprometida con el Príncipe de la Mancomunidad. Domenica concertó el matrimonio ella misma, usando el nombre y el sello de su padre sin que él lo supiera. Después de ver al príncipe, insiste inmediatamente en que deben huir, ya que una «amenaza sangrienta» se cierne sobre su cuello.

Deberías elegir jugar con Domenica si…

- Quieres resolver tus problemas a través de astutos tratos políticos.
- Quieres ser una mujer que es capaz de mucho más de lo que la gente cree.
- Quieres interpretar a una sorte strega y esgrimir una magia misteriosa y sutil contra tus enemigos.

Ennio Vespucci: Bravo de Vodacce

El hermano de la strega y un afamado duelista vodaccio. Lo han enviado para asegurar la seguridad durante la boda y lo que ocurra después, así como para asegurarse de que Aleksy es una pareja adecuada. También es un viejo amigo de Roberto Gallo (el capitán). Los dos hombres eran inseparables hace muchos años, pero sus deberes los han mantenido alejados.

Deberías elegir jugar con Ennio si…

- Quieres resolver tus problemas con el filo de una espada.
- Quieres dejarte llevar por tus emociones e instintos.
- Quieres interpretar a un duelista jactancioso, seguro de sí mismo y sin igual.

Roberto Gallo: Capitán castellano

Un sinvergüenza galante con una actitud despreocupada y un corazón de oro, que fue contratado inicialmente para llevar a Ennio y a Domenica a la Mancomunidad Sármata. Es un viejo amigo de Ennio Vespucci y quiere convencer al duelista de que se una a su barco y vuelva a vivir una vida de aventuras.

Deberías elegir jugar con Roberto si…

- Quieres solucionar tus problemas con inteligencia e ingenio.
- Quieres hablar de lejanas tierras exóticas que has visitado y que volverás a visitar.
- Quieres interpretar la historia de un criminal salido de la nada que se convierte en un erudito aventurero.

Azucena Esquivel: Guardaespaldas castellana

Es miembro de una sociedad secreta llamada «Los Vagabundos» y ha conseguido que la contraten como guardia personal del príncipe. Su objetivo es asegurar su seguridad y supervivencia con la esperanza de que él servirá como símbolo de justicia e igualdad.

Deberías elegir jugar con Azucena si….

- Quieres resolver tus problemas con sutileza y sigilo.
- Quieres ser estoica, silenciosa y tan seria como un ataque al corazón.
- Quieres interpretar a una idealista dispuesta a hacer cualquier cosa que haga falta para mejorar el mundo.



Resumen

Este breve resumen te puede dar una idea general de la aventura.

Episodio 1: La amenaza sangrienta

(Una escena de acción con un roleo corto al principio y luego una pelea)

El palacio está ardiendo, la advertencia de la strega les dio a los héroes los pocos y valiosos segundos que necesitaban para escapar. El príncipe es reticente a huir, pero acepta reunir tropas en Vodacce para preparar un contraataque. Sobrepasados en potencia de fuego y abrumados, el grupo es perseguido por el palacio hasta los muelles, donde el capitán Roberto Gallo está esperando en el barco.

Episodio 2: En la fría, fría noche de Vodacce

(Una escena de acción con un roleo corto al principio y luego una interacción social)

El grupo se encuentra en una famosa corte de Vodacce, esforzándose por encontrar aliados y politiqueando para conseguir un favor. Todo para reunir un ejército y marchar de nuevo hacia la Mancomunidad. Los héroes, reacios a empezar una guerra a gran escala entre naciones, deben encontrar un aliado y convencerlo de que ayude a una causa justa para acabar con la situación de la forma más rápida posible.

Ningún plan sobrevive...

(O una «Guía rápida para contar historias sobre la marcha»)

Has visto el resumen de la aventura. Si eres un DJ con experiencia, sabes lo que estamos a punto de decir, y si no eres un DJ experimentado, estás a punto de descubrirlo.

Ningún plan sobrevive al contacto con los jugadores. Ninguno. *Niente*, nada de nada, cero.

Escribir una aventura para gente que no conoces de nada es complicado. Nosotros no te conocemos, no conocemos a tus jugadores, no sabemos nada. Simplemente estamos intentando darte un resumen y esperamos que tus jugadores no se desvíen demasiado. Después de todo, uno de ellos podría decir: «¡Eh, vamos a ver qué pasa si nos capturan! ¡Suena interesante!». Y solo con eso, el resto de tu trabajo no importa nada.

Créenos, *Las Cosas Van A Salir Mal.* Tus jugadores deciden girar a la izquierda cuando la aventura dice a la derecha, o incluso peor, simplemente se dan media vuelta y se van en dirección contraria. Sip, eso va a pasar. Los DJ con experiencia lo saben. Nuevos DJ, lo vais a aprender rápido. Por ello, hemos incluido algunos consejos sobre cómo volver a encaminar la historia, cómo improvisar cuando los necesites y cuándo simplemente tirarlo todo por la ventana. Después de todo, el trabajo del DJ es entretener a los jugadores. Si tus jugadores no quieren seguir el sendero establecido, no lo harán. Irán por su propio camino. Y eso es lo que hace que los juegos de rol sean diferentes a las novelas, películas, series de televisión, videojuegos y cualquier otra cosa. Los jugadores determinan hacia dónde va la historia. En realidad tú no diriges la historia, sigues a los jugadores, y nosotros vamos a enseñarte cómo hacerlo.



Episodio 1: La amenaza sangrienta

Lee o parafrasea lo siguiente a tus jugadores:

Se suponía que iba a ser una reunión privada. En el Castillo Vasa, en el salón del trono, con el Príncipe de la Mancomunidad. Fue una reunión heterogénea: el Príncipe de Sarmacia, una novia de Vodacce y su presuntuoso hermano, un marinero castellano completamente honesto, y una guardaespaldas misteriosa y estoica. Se suponía que iba a ser una reunión privada, aunque cada participante tenía sus propios planes… algunos menos públicos que otros.

Pero entonces, los ojos de la mujer vodaccia se abrieron como platos. «¡Peligro!», gritó.

El hermano se tiró encima de su hermana. La guardaespaldas castellana se tiró sobre el príncipe. Y el marinero… se agachó.

Una explosión de pólvora. Cristales rompiéndose. El paso de los pies de los soldados.

La puerta se abrió dando un portazo y un hombre entró por ella, rodeado de soldados. Se presentó como el Duque Kazimierz, Marcen Sabat, y acusó al príncipe de traición. Las flechas volaron, las espadas se entrechocaron y escapasteis. Por los pelos.

Y ahora, aquí estáis, escondidos en una de las muchas habitaciones del castillo, rodeados de llamas y de tapices. Si tuvierais aunque solo fuera una ventana, quizás podríais arriesgaros a saltar.

Armas desenfundadas. Respirar humo. Sentir el calor de las llamas en la piel.

El príncipe os mira a cada uno de vosotros. Parecéis mujeres y hombres de honor. Al menos, de más honor que el villano que os busca.

Esto es un golpe de estado. Tenéis que salir de ahí. ¿Pero dónde vais a ir?

Cada uno de los personajes tiene un resumen de su héroe, de sus motivaciones y secretos. En este punto, anima a que tengan ideas. ¿Cómo van a escapar con soldados por todo el castillo buscándolos?

Huida de la capital

El palacio está ardiendo, la advertencia de la strega les dio a los héroes los pocos y valiosos segundos que necesitaban para escapar.

El ritmo es importante aquí. Presta atención a tus jugadores. Déjales que hablen un poco para que puedan conocerse entre ellos, pero cuando sea el momento adecuado, lánzales algo de acción.

Escapar de vuestros perseguidores

Este pequeño encuentro les enseña a tus jugadores cómo tirar e interpretar los dados. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Corréis por el castillo ardiendo, las llamas caen desde arriba, destrozando todo lo que os rodea. Os abrís paso hacia el salón de baile a través de una puerta, las llamas consumen las paredes. Detrás de vosotros, guardias con los colores de Sabat os gritan para que os detengáis. Entonces, desde las galerías superiores, veis un grupo de ballesteros y mosqueros apuntándoos a través de la barandilla… Son demasiados para enfrentarse a ellos. Sabéis que si conseguís llegar al otro extremo de la habitación y entrar a un estudio cercano, hay una ventana que da a los muelles. Si podéis llegar hasta ahí, seguramente podréis escapar de la ciudad antes de que el nudo se cierre alrededor de vuestro cuello. ¿Qué hacéis?

Aquí los héroes podrían hacer muchas cosas, pero su principal objetivo debería ser llegar al estudio que hay al otro lado del salón de baile. Los héroes pueden usar cualquier combinación de habilidades y características que deseen, pero hay algunas opciones que son más deseables que otras.

Les has presentado a los jugadores un Riesgo: una acción/elección peligrosa. Los jugadores pueden usar sus hojas de personaje (características, habilidades, ventajas y otras bonificaciones) para superar el Riesgo. En **7º Mar,** todos los Riesgos vienen con una Consecuencia: el precio por superar el Riesgo. Los jugadores también pueden usar sus hojas de personaje para superar las Consecuencias.

Sigue los siguientes pasos para superar el Riesgo.

Paso 1: Establecer en escenario

La primera cosa que tienes que hacer es describir la situación y los elementos que los jugadores pueden usar potencialmente o a los que deberían prestar atención.

Paso 2: Enfoque

A continuación, pregúntales a los héroes cómo van a cruzar la habitación. Dales algo de tiempo para que decidan qué hacer, pero no holgazaneéis. Si pasa más de un minuto, oblígales a tomar una decisión.



Paso 3: Reunir los dados

Una vez que los héroes han decidido sus Enfoques, diles qué característica y habilidad deberían usar. Músculo y Maña son las más probables, pero podrían haber optado por una solución que use Ingenio o Donaire. Después deben añadir el número de dados igual a la habilidad apropiada. Atletismo es la más probable, aunque podrían elegir usar algo como Intimidar o Esconderse. En último lugar, es el DJ quien decide qué característica y habilidad son las más apropiadas.

Los jugadores también consiguen dados adicionales por unas cuantas razones que se han descrito antes en esta **Guía de Inicio.**

- Un dado adicional si es la primera vez que se usa esa habilidad en esta escena (lo cual, para este primer Riesgo, debería aplicarse a todos los jugadores).
- Un dado adicional si dan una descripción chula de su acción.

Paso 4: Consecuencias y Oportunidades

Una vez que han decidido lo que quieren hacer, deberías informarles de las Consecuencias de su elección. Dado que este es su primer Riesgo, haremos que las Consecuencias sean simples: 8 Heridas. Esto significa que el coste de llegar al otro lado del salón de baile es que deben recibir 8 Heridas.

En esta **Guía de Inicio,** indicaremos los Riesgos así:

Riesgo: Cruzar el salón de baile hasta el estudio.

Consecuencia: Tu héroe recibe 8 Heridas.

Diles a los jugadores que deben tirar los dados. ¡Es su primer Riesgo!

Paso 5: Resultados y Aumentos

Cada jugador tira todos sus dados y usa los resultados para hacer grupos de «10». Un 2 + 8, un 3 + 7, etcétera. Si una combinación de dados suma más de 10, como 6 + 8, sigue contando como un 10.

Cada grupo de 10 es un Aumento. Los jugadores usan los Aumentos de varias formas, pero lo más importante es que los usan para superar el Riesgo y superar las Consecuencias. Cada jugador necesita 1 Aumento para salir de la habitación. Evitar la Consecuencia requiere 8 Aumentos adicionales entre todos los jugadores. Cada uno puede dedicar tantos Aumentos como quiera para anular Heridas, pero cualquier Herida que no se anule se inflige a todos los héroes. Así que si los jugadores cancelan entre todos 6 de las 8 Heridas, cada héroe recibe 2 Heridas.

Si un jugador no consigue Aumentos, no supera el Riesgo de salir de la habitación. Tú (el DJ) dices lo que sucede. Haz que sea interesante y divertido, y siéntete libre de poner al héroe en una mala posición. Los jugadores no pueden gastar 1 Aumento para cumplir el objetivo del Riesgo de otro héroe. Pueden ayudarse entre sí con las Consecuencias, pero cada uno tiene que completar el Riesgo por sí mismo.

Así que **solo hay un límite** en los Aumentos: los héroes **no pueden usar** Aumentos **para superar** Riesgos **por otros** héroes. Un héroe **debe superar** el Riesgo **por sí mismo.**

Cuando un personaje usa un Aumento, describe la acción. Por ejemplo, si un héroe usa un Aumento para anular las Consecuencias de un Riesgo para otro héroe, ese jugador describe cómo. Los héroes pueden usar Aumentos de varias formas para negar Consecuencias. Aquí tienes unos cuantos ejemplos de cómo un héroe puede gastar un Aumento para:

- Esquivar una viga ardiendo que cae del techo de repente.
- Tumbar una mesa y cubrirse detrás de ella.
- Colocar una estantería o un armario para tapar la puerta y detener a sus perseguidores.
- Coger una espada de la armadura que hay en la esquina.
- Disparar un par de disparos a los guardias de la galería para obligarles a que se agachen.

Después del primer Riesgo, los héroes habrán llegado al otro lado de la habitación o se habrán metido en nuevas situaciones por fallar al generar Aumentos. No te preocupes demasiado si un héroe se separa de sus compañeros durante esta escena, simplemente invéntate una breve descripción de cómo vuelve a encontrarse con sus compañeros y dale un par de Heridas que reflejen sus problemas. Asegúrate de que lo reúnes con el resto en cuanto puedas, pero no restes importancia a lo que le suceda; describe algo peligroso (se encuentra rodeado por un puñado de hombres de Sabat y escapa con algunos cortes y quemaduras) o divertido (se choca contra una noble que intentaba escapar y ella grita y le golpea con un bolso antes de que él se escabulla) que le sucedió en alguna habitación contigua. Luego, cuando todo el mundo haya llegado al estudio, pasa a la siguiente sección.

Estera Sabat: «Czarny Kot» (gato negro)

Lee o parafrasea lo siguiente a tus jugadores:

Entráis en el estudio corriendo y cerráis la puerta detrás de vosotros. Ennio sujeta la puerta cerrada el tiempo suficiente para que Azucena pueda colocar una pequeña estantería tapándola: los hombres de Sabat no entrarán por ahí.

—Witam drodzy —escucháis desde la habitación que hay detrás de vosotros—. Hola, cariño.

Acuclillada sobre el alféizar de una ventana abierta, veis a una mujer con unos ajustados pantalones de cuero, botas altas y un corsé de cuero. Tiene el pelo negro y largo, suelto sobre los hombros. Salta al suelo sobre la punta de sus pies, pero se queda cerca de la ventana. Parece un poco inquieta, pero se está esforzando mucho por parecer cómoda.

Es Estera Sabat, la mujer con la que el príncipe se ha negado a casarse durante cinco años. Su objetivo es la influencia política y sus métodos favoritos son el robo y el espionaje. Es el Gato Negro.

—Tengo una propuesta para ti —dice con su voz ronca y sensual—. No sé lo que planea mi padre, pero lo conozco muy bien. Sus intereses suelen adaptarse a los míos… pero esta creo vez no. Dejadme ir con vosotros. Puedo ayudar.

El objetivo de Estera es sencillo: quiere estar cerca del príncipe y sus compañeros para tenerles el ojo echado. Tiene sus propios objetivos y ambiciones, que no son necesariamente los de su padre. Estera es, en muchos sentidos, una oportunista, y aquí huele a oportunidad. La caótica situación la ha llevado a hacer un movimiento astuto para permanecer informada.

Una vez hayas descrito la escena, deberías dirigirte a Aleksy directamente. Levanta los cinco dedos de la mano y explícale que tiene hasta que la cuenta llegue a cero para tomar una decisión. Pregúntale si acepta la oferta de Estera de acompañar a los héroes.

Si no ha elegido para cuando llegues a cero, o si se niega, dile que ha dudado y que Estera lo nota. Está dolida y enfadada:

—De todas las personas a las que he mentido en mi vida, Aleksy, tú nunca fuiste uno de ellos.

Luego salta por una ventana cercana, usando su rezón para escapar.

Si decide aceptar la oferta de Estera, ella está complacida:

—Entonces te veré en el barco del pirata, mi príncipe. Os acompañaría yo misma, pero hay algo de lo que me tengo que hacer cargo antes de marcharme. Y además, como siempre, estás en buenas manos.

Le lanza una rápida sonrisa a Azucena y luego se precipita hacia una puerta cercana sin mirar atrás.

Dependiendo de cómo traten Aleksy y el resto de héroes a Estera aquí, cambiará su presencia en el Episodio 2.

Depende de ti cómo representar a Estera. No te cierres opciones. Ella no tiene las ideas claras, lo que significa que tú tampoco tienes que tenerlas. No hasta el último momento posible. Elige uno o más de los siguientes giros de personaje para Estera. Recuerda lo que has elegido y no se lo digas a nadie… Al menos hasta que sea el momento adecuado.

- Estera no quiere a su padre: lo odia y tiene miedo de él. Crecer como una Sabat, sin embargo, significaba que no podía mostrar miedo y siempre presentó un aire de calma y control. Ve esto como una oportunidad de librarse de su yugo.
- En realidad Estera es algo altruista y cree que la idea de Aleksy sobre la Libertad Dorada es la idea de un genio. Quiere asegurarse de que sus ideales den frutos, aunque no lo haga como la Reina de Sarmacia.
- A Estera le gusta Aleksy y lo respeta, pero su interés por casarse con él solo eran razones políticas. Cuando dice «cariño» no le está hablando a Aleksy. La persona de la que realmente está enamorada es… Azucena.

Por la ventana

Lee o parafrasea lo siguiente a tus jugadores:

Por debajo de vosotros, a través de la ventana que Estera ha dejado abierta, el pequeño patio bulle de actividad. Más de una docena de los guardias de la casa de Sabat están tomando posiciones ahí abajo. En medio del caos, parecen que no se han dado cuenta aún de que estáis ahí: un par de guardias echa una mirada hacia las ventanas cuando ven algo de conmoción, pero están pasando demasiadas cosas ahora mismo como para que todos ellos se den cuenta. Los soldados se mueven a posiciones fortificadas a lo largo de las murallas. Está claro que están tomando el control del palacio, pero su atención se encuentra principalmente centrada en el exterior. ¿Qué hacéis?

¡Es hora de otro Riesgo! Haz que tus jugadores construyan una reserva de dados, igual que lo hicieron antes. Anímales a usar una característica o una habilidad diferentes a las que usaron en el salón de baile y ofréceles un dado adicional si aceptan. Anímales a que hagan algo heroico, a que interactúen con lo que les rodea de una manera significativa o que digan algo inteligente y ofréceles otro dado adicional en la tirada si lo hacen. Los jugadores pueden conseguir estas dos bonificaciones, pero solo una vez cada una, hasta un máximo de dos dados adicionales.

Riesgo: Bajar al patio inferior.

Consecuencia: Tu héroe recibe 8 Heridas.

Oportunidad: Llegar al patio sin que los guardias se den cuenta. En tu siguiente Riesgo consigues tantos dados adicionales como tu valor de Esconder (mínimo 1). Solo un héroe puede activar esta Oportunidad.

Sigue el mismo procedimiento que antes para un Riesgo. Establece lo que está en juego diciéndoles a los héroes que están intentando llegar al suelo y que recibirán 8 Heridas en el camino. Pregúntales cómo planean llegar ahí abajo y pídeles que reúnan una reserva de dados con la característica

y la habilidad apropiadas. Haz que los héroes gasten sus Aumentos para superar el Riesgo, superar las Consecuencias o hacer algo más (ver los ejemplos a continuación). Se aplican las mismas reglas que antes: no puedes superar el Riesgo por otro héroe, solo puedes ayudarle a superar las Consecuencias.

Los jugadores pueden gastar sus Aumentos del mismo modo que lo hicieron antes. Cada Aumento le permite a un jugador reducir la Consecuencia que sufren los héroes, pero recuerda hacerles que describan cómo hacerlo. Algunos ejemplos podrían ser:

- Saltar por la ventana colgado de un tapiz.
- Darle una patada voladora a uno de los guardias.
- Aterrizar ileso sobre un montón de heno o un toldo de tela.
- Caer encima de uno de los guardias que hay abajo.
- Caer en el patio silenciosamente y sin que ninguno de los guardias se dé cuenta.

Si los jugadores no tienen ningún Aumento, sucede algo interesante. Aterrizan mal y se hacen daño, caen de cualquier modo sobre un montón de basura y unos soldados enfadados los rodean, etcétera. No tengas miedo de inventarte tus propias circunstancias para los héroes que fallen su Riesgo, pero recuerda no castigarlos. Tu trabajo aquí es complicar la situación y darles un par de empujones para añadir color a sus acciones. Sea cual sea la situación con la que se topen, esta no debería, en última instancia, desviarlos del camino que les lleva a la siguiente escena.

El Capitán Filip Kumiega

El lugar donde aterrizan se encuentra solo a escasos cien metros de los muelles. Afortunadamente, el guardia de mayor confianza del rey, Filip Kumiega, llega para echar una mano… ¿O no?

Lee o parafrasea lo siguiente a tus jugadores:

—¡Tirad las armas!

Filip Kumiega, Capitán de la Guardia Real Sármata, avanza rodeado por sus soldados de mayor confianza, hombres y mujeres elegidos a dedo para servir a su lado. No os cuesta mucho tiempo daros cuenta de que Filip no les está gritando a los hombres que os van a atacar, sino a VOSOTROS.

Después de unos segundos, una vez que está claro que no vais a obedecer, su expresión cambia a la rabia.

—Lo siento, mi príncipe, pero habéis cometido un grave error. Vuestras ideas son peligrosas. Van en contra de la mismísima naturaleza de una sociedad civilizada —Gira sobre sus talones y se dirige con paso rápido hacia el castillo, le hace un gesto impaciente al grupo de soldados de Sabat y de la Guardia Real—. ¡Atrapadlos!

Estos hombres reciben el nombre de *banda de matones*: son grupos de esbirros. A los héroes no les cuesta mucho despacharlos en números pequeños, pero aquí hay demasiados, incluso el mejor héroe se puede ver abrumado.

Cada una de nuestras tres bandas de matones tiene Fuerza 8. Eso significa que hay ocho matones por banda.

Una vez hayas descrito el peligro a los personajes y lo que está en juego, deberías dirigirte a Azucena directamente. Tiene que tomar una decisión importante. Levanta los cinco dedos de la mano y explícale que tiene hasta que cuentes cero para tomar una decisión. Pregúntale si se queda para proteger al príncipe o si corre detrás de Filip, y empieza a contar.

Si no ha elegido cuando llegues a cero, dile que ha dudado y que ha pasado el momento. Su ventana de oportunidad para perseguir a Filip se ha cerrado. Si elige perseguir a Filip, ve al cuadro de texto «A través del fuego».

Aquí tienes una guía paso a paso de cómo manejar la escena.

Paso 1: Anunciar el Enfoque

Todo el mundo, las bandas de matones incluidas, dice lo que quiere que suceda a continuación. Las bandas de matones quieren «Capturar a los héroes». Seguramente, los héroes quieran «Huir a los muelles» o algo similar.

Paso 2: Tiradas y Aumentos

El DJ les dice a los jugadores que tiren un número de dados igual a su característica adecuada + la habilidad adecuada + cualquier bonificación adecuada. Recuerda que no solo tienen que usar habilidades de pelear, también pueden optar por usar Atletismo para correr alrededor del patio y cansar a los matones, pueden usar Intimidar para asustarlos y que huyan, o cualquier otro Riesgo que consideres apropiado para la escena y la actitud de tu mesa.

El DJ también le dice a cada jugador las Consecuencias, si las hay, de su Riesgo particular.

Todo el mundo tira los dados. Cada Aumento que un héroe dedique a realizar una acción contra los matones elimina a uno. Asegúrate de que cada jugador describe cómo se deshace su héroe de los matones. Anímales a que den descripciones vívidas y emocionantes.

Paso 3: El turno de los matones

Si los jugadores no han derrotado a todos los matones, es el turno de que los matones hagan daño. Los matones infligen un número de Heridas igual a su Fuerza restante. Cada banda de matones ataca a un héroe diferente.

Final de la ronda

Si no quedan más matones, la pelea se termina. Si quedan matones, empieza otra ronda. Vuelve al Paso 1 y sigue todos los pasos hasta que no queden matones.

Espacio

No te preocupes por el espacio, los metros, las pulgadas ni nada parecido. El lugar es lo suficientemente pequeño para que todo el mundo pueda alcanzar a todo el mundo. Además, nos gusta la imagen de los héroes corriendo de una esquina a otra, sacando sus espadas, derrotando a los malos. No dejes que las pulgadas y los centímetros se interpongan en eso. No se trata de un juego de precisión: ¡es un juego de acción!

Heridas

Ahora es un buen momento de recordarles a tus jugadores que tengan en cuenta sus Heridas. Dependiendo de cómo hayan ido las cosas hasta ahora, podrían tener una Herida Dramática, lo cual podría cambiar el número de dados que tiran.

Terminando

Cuando los héroes hayan terminado con los guardias, consiguen llegar al barco de Roberto y zarpan del puerto. Si alguien se ha separado, reúnelos con una corta descripción. Por ejemplo, si Azucena persiguió a Filip dentro del castillo, describe cómo salta de una ventana hacia un lugar seguro justo antes de que una parte del techo del castillo colapse.

Si el príncipe ha aceptado la oferta de ayuda de Estera, ella estará esperándolos en el barco de Roberto.

A través del fuego

Si Azucena decide perseguir a Filip, léele o parafraséale lo siguiente:

Te precipitas hacia la puerta y vuelves a entrar en el palacio en llamas, pisándole los talones a Filip. Nunca te gustó ese tipo: demasiado tradicionalista y conservador para ti. Su devoción hacia la realeza de la Mancomunidad Sármata es una expectativa, casi un hábito, no una verdadera lealtad.

En cierto modo te sorprendes cuando Filip deja de correr y se da la vuelta para mirarte con desdén.

—Extranjera, ya has corrompido a mi príncipe y a mi pueblo durante demasiado tiempo. ¿Quieres quemar mi nación hasta los cimientos? Pues morirás literalmente en las ruinas de la mismísima casa que deseaste destruir metafóricamente. ¡MATADLA!

De las humeantes y ardientes sombras surge un puñado de hombres y mujeres. Cualquier pretensión de estar asociados con la Guardia Real ha desaparecido: todos ellos visten de negro, llevan máscaras que les cubren la cara y cuchillos afilados en la mano. No son soldados: son asesinos.

Este encuentro se dirige del mismo modo que la lucha con los soldados de fuera, salvo porque estos hombres son una única banda de matones de Fuerza 6. Durante la conmoción, Filip dispara su pistola y se escabulle de la habitación.

Para el disparo de Filip, tira 6 dados. Inflige 1 Herida por cada Aumento que consiga. Filip tira los dados porque es un villano, no un matón. Tampoco es una tirada enfrentada, no hagas que Azucena tire para protegerse.

Después de ese primer disparo, dirige la pelea de acuerdo a los pasos anteriores. Dirige las dos peleas de manera simultánea en lugar de por separado: simplemente salta de una escena a otra y describe los dos encuentros. Azucena no puede ayudar al resto de personajes luchando contra su banda de matones y viceversa. La mayor diferencia es que los matones que se enfrentan a Azucena tienen un objetivo diferente: planean matarla, no capturarla.

Deberías mencionarle a Azucena que puede escuchar los sonidos de un combate en el exterior, quizás un grito ocasional de dolor o miedo. Recuérdale la consecuencia de su decisión de abandonar al príncipe y perseguir a Filip. Deberías hacer lo mismo con el príncipe: señala que sería diferente si Azucena se hubiera quedado, pero recuerda dejar que ellos lleguen a sus propias conclusiones y sentimientos sobre el asunto. No le digas a Azucena que siente haber dejado al príncipe, muéstrale por qué podría lamentarlo. No le digas al príncipe que está enfadado porque Azucena persiguió a Filip, muéstrale por qué debería estar enfadado.

Episodio 2: En la fría, fría noche de Vodacce

Donde nuestros intrépidos héroes se encuentran a sí mismos politiqueando en una corte de Vodacce. Su objetivo es sencillo: reunir un ejército para marchar a la Mancomunidad. Si pudieran convencer a los caprichosos Príncipes Mercaderes de Vodacce para que se pusieran de acuerdo…

Introducción: Un primer paso en un mundo más grande

Las cosas están a punto de volverse algo más complicadas.

El episodio 1 era muy directo y, en muchos sentidos, sencillo. Lo diseñamos para introduciros a ti y a tus jugadores en el juego, para dejar que el grupo meta los pies en el agua primero.

El episodio 2 es… diferente. Esta parte de la aventura está pensada para darles a los héroes algo de libertad, para dejarles estirar las piernas un poco, hablar con quien quieran, ir donde quieran y perseguir sus objetivos, sean cuales sean. Con esto en mente, este episodio es más bien un escenario que una serie de eventos establecida. Hemos dado lo mejor de nosotros para describirte la escena, para darte las herramientas que los héroes y tú necesitáis para navegar por el mundo de la política cortesana de Vodacce.

Al principio podríais sentiros un poco abrumados, pero no os preocupéis. Si os perdéis, o si la acción se ralentiza más de lo que te gustaría, hemos incluido un par de eventos que puedes añadir a la fiesta para que las cosas sigan avanzando.

Confiamos en ti. Puedes hacerlo.

Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

—¿Por qué estamos yendo a Vodacce? ¿Por qué cruzar el mar cuando todavía tenemos aliados aquí, en la Mancomunidad?

—Todo el mundo sabe que no deberíamos confiar en los vodaccios. No tiene sentido.

—Por supuesto, la bruja y su hermano no podrían estar más contentos. No querían venir a la Mancomunidad desde el principio.

—Ella no quiere al príncipe. ¡Claramente es una trampa!

Habéis escuchado a la tripulación refunfuñar todo el viaje. Es como si hubieran olvidado, durante los meses que siguieron al ataque del palacio, que estáis con nada más y nada menos que cuatro aliados del príncipe. Traicionado por los que creía sus amigos. Todos ellos comprados con los cofres sin fondo del Duque Kazimierz.

Todo. El. Tiempo.

Solo después de haber agotado el resto de opciones, el príncipe aceptó finalmente contemplar la idea de su prometida de navegar hasta Vodacce con la esperanza de pedirle ayuda a su padre.

Ahora el vigía grita que ha divisado el puerto. Se ha tomado la decisión. Los dados se han tirado. Habéis optado por correr el riesgo de encontrar aliados en una corte extranjera. No importa lo mortal que sientas que puede ser.

Aunque los héroes han viajado desde la Mancomunidad a Vodacce, eso no significa que no hayan sucedido cosas en los meses anteriores. Las Heridas del primer episodio han desaparecido, han tenido tiempo de curarse.

En primer lugar, pregúntale a cada jugador, uno a uno, que describa una situación peligrosa de los meses anteriores que demuestre que no podían encontrar ayuda en la Mancomunidad o una pequeña aventura que sucediera durante el viaje a Vodacce. Esta situación debería implicar que el héroe del personaje comete un error, se pone en peligro o echa una mano en un papel de apoyo.

En segundo lugar, la persona que está a la derecha de ese jugador describe cómo su héroe salvó el problema. Quizás un héroe rescató al otro o un héroe superó el peligro con la ayuda de su compañero. Que cada descripción vaya seguido de un Riesgo rápido y anima a los jugadores a que describan su intrépida huida de las garras del Duque Kazimierz y sus aliados. Cuando los jugadores describan sus dilemas, asigna las Consecuencias apropiadas a cada Riesgo.

Recuerda que el héroe que establece la situación no es el héroe que salva el problema. El objetivo de esto es unir a los héroes y mostrarles que han aprendido a depender y confiar los unos en los otros durante su viaje. Cuando se establezca una escena, si crees que un jugador pone a su héroe en un peligro importante, que muestra un defecto o una deficiencia significativos o que hace un trabajo ejemplar mostrando que otro héroe mola, ofrécele 1 punto de héroe.

Cada una de las escenas solo debería implicar un Riesgo. No te entretengas demasiado, solo un par de vistazos rápidos a los problemas que los héroes han sufrido. Por supuesto, si tus jugadores se lo están pasando muy bien, no les cortes el rollo. Simplemente recuerda que las cosas tienen que seguir avanzando.

Llegar a Vodacce

Parafrasea o lee lo siguiente a los jugadores:

Cuando los héroes llegaron a Vodacce, recibieron unas noticias terribles: el padre de Domenica y Ennio, el Conde Vespucci, estaba muy enfadado por el anuncio de la Libertad Dorada. Incapaz de cancelar el matrimonio, el Conde Vespucci no está dispuesto a ayudar al príncipe derrocado y a sus aliados. La seguridad que esperaban encontrar se ha desvanecido y se han visto abandonados bajo su cuenta y riesgo.

Es hora de encontrar nuevos aliados, asegurarse un patrocinador y reunir un ejército para marchar hacia

la Mancomunidad y reclamar el trono del príncipe. Solo hay un problema: los nobles de Vodacce no están dispuestos a implicarse en la revuelta de su vecino por miedo a que hacer avanzar un ejército por la frontera sea visto como un acto bélico.

Por suerte, un noble vodaccio más comprensivo, el Marqués de Rege, celebra un baile de disfraces. El grupo ha conseguido sus invitaciones y sus trajes, y está entrando por la puerta principal.

La hacienda de Rege, apodada la Casa Arcoíris, es espléndida en cualquier día, con altos capiteles que dan a la ciudad y al Mar del Comercio. La arquitectura está inspirada en la Numa clásica, pero con el estilo y el color de la Vodacce contemporánea que le da vida y una identidad propia. El patio está pavimentado con piedras de varios colores formando un brillante mosaico que rodea una enorme fuente central. En la superficie del agua flotan incontables farolillos de papel, y por todo el patio hay colgadas unas linternas similares, lo cual le da a todo el lugar la sensación de estar en un cuento de hadas.

La gente reunida no es menos fantástica: la élite política y social de Vodacce, todos ellos ataviados con trajes y disfraces de la mayor cualidad y portando máscaras, desde las simples y elegantes hasta las extravagantes e increíbles, vagan de un lado para otro, sorbiendo bebidas y entablando conversaciones los unos con los otros.

Desde la puerta surge una cola de asistentes. Algunos están de pie. Otros van a caballo, en carruajes e incluso un grupo llega en un palanquín portado por cuatro sirvientes musculosos. La finca también tiene sus propios muelles y se pueden ver numerosos barquitos y yates de recreo anclados o esperando en el muelle.

Haciendo su entrada

Pídeles a los jugadores que describan su entrada al gran salón de baile. Un heraldo anuncia al grupo y todos los ojos se fijan en ellos. Un breve momento para conseguir la atención de cualquier posible patrocinador presente… o evitar que los posibles espías y enemigos se fijen en ellos, si son paranoicos.

Pídele a cada jugador que describa cómo entra su héroe en la fiesta. ¿Intentan hacer una gran entrada o evitan llamar demasiado la atención? ¿Van disfrazados o usan una identidad falsa?

Usa las descripciones para establecer el tono de las interacciones sucesivas y añadir color a la escena, a menos que un jugador tenga un objetivo explícito o solicite un Riesgo. Si lo hace, no dudes en hacer que tire los dados, pero recuerda que los Riesgos no se deberían hacer a menos que haya un elemento de peligro explícito o algo que esté inmediatamente en juego. No deberías hacer un Riesgo para causar una buena impresión a la multitud, por ejemplo, porque no trata sobre nada que vaya a suceder inmediatamente; sin embargo, deberías realizar un Riesgo para convencer a un noble de que comparta un cotilleo jugoso.

Dentro de la Casa Arcoíris

Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

Una vez dentro, la escena no es menos espléndida. El salón de baile principal está inundado de luz y color, con tapices colgados de las galerías que se alinean en las paredes. Una orquesta entera toca sobre un escenario en uno de los lados y los sirvientes llevan bandejas con bebida y comida deambulando por la habitación, ofreciendo refrigerios a los invitados. También hay mesas de bufé en varios lugares alrededor de la habitación y un par de docenas de mesitas circulares con sillas alrededor.

El centro de la habitación está dominado por un espacio abierto que parece que se ha estado utilizando como pista de baile. En este momento hay varios bailarines que se deslizan y dan vueltas en intrincados patrones de un baile formal.

Todo el mundo, y quiero decir TODO EL MUNDO, lleva una máscara y un disfraz de complejidad y precio variable. Veis algunos invitados que entran y salen por otras habitaciones y, después de dar un par de vueltas rápidas, descubrís que esas habitaciones son principalmente salones que se han dispuesto para conversaciones más tranquilas e íntimas. Una parece ser una pequeña biblioteca o estudio, una es un salón con varios sillones de cuero rojo muy cómodos y otra es una sala de trofeos decorada con varios animales disecados, cabezas de piezas de caza y armas ornamentales en urnas de cristal.

También hay otras puertas, pero parecen tener guardias cerca. Estos guardias no parecen ser particularmente agresivos: veis que otro par de invitados se acercan a estas puertas custodiadas y que les dicen que se den la vuelta gentilmente, pero no se estresan ni se molestan.

Manejar el espacio

Puedes sentirte tentado a evitar Riesgos de Músculo y Maña, ya que se trata principalmente de una escena social. Pero no te ciegues a ti mismo, aquí hay mucho potencial para que los héroes menos orientados a la sociabilidad puedan participar y contribuir. A continuación tienes sugerencias para algunos usos creativos de las características.

Donaire: Hacer una gran entrada en el baile y, generalmente, intentar llevarse bien con los invitados de mayor rango.

Ingenio: Sacar ventaja de sus iguales y saber exactamente cuándo decir las palabras adecuadas en los oídos adecuados o averiguar quién es más probable (y capaz) de ayudarlos.

Brío: Resistir cualquier tentación u oferta que distraería al grupo de su objetivo.

Maña: Maniobrar físicamente entre la multitud, escabullirse para explorar la casona en busca de pistas.

Músculo: Sacar pecho y fanfarronear, llamar la atención, crear distracciones o impresionar a un noble poderoso.

Habilidades esperables

Un rápido vistazo a las hojas de personaje debería prepararte para esta escena. A continuación tienes un breve recordatorio de las habilidades más altas que deberías esperar que los personajes intenten o sugerírselas a los jugadores para que las consideren.

Príncipe Aleksy Gracjan Nowak: Convencer y Tácticas de Guerra

Domenica Vespucci: Convencer y Tentar

Ennio Vespucci: Intimidar y Empatía

Roberto Gallo: Tentar y Conocimiento

Azucena Esquivel: Empatía y Robar

Ventajas esperables

Estate preparado para las ventajas que tu grupo puede poner en juego. Si tu primera reacción a alguien invocando una ventaja es decir no, párate ahora mismo. Las ventajas van ayudar a los jugadores a engancharse a la escena aún más. Aquí tienes unas cuantas para que les eches un ojo o para sugerir a los jugadores que consideren utilizarlas.

Príncipe Aleksy Gracjan Nowak: Liderazgo, Reputación (Honrado), Voluntad indómita

Domenica Vespucci: Un inocente malentendido, Ven aquí, Amigos en la corte

Ennio Vespucci: Voluntad indómita, Academia de esgrima

Roberto Gallo: Liderazgo, Miembro de la Orden, Chispa de genialidad

Azucena Esquivel: Camaradería, Allanamiento de moradas, Callejera

Los invitados

Hay cuatro personajes presentes que tienen tanto los medios como los motivos para ayudar al grupo. Cuando los héroes realicen un Riesgo para investigar a sus aliados potenciales, ten en cuenta qué están haciendo y cómo lo están haciendo. Si superan el Riesgo, se enteran de una de las siguientes afirmaciones *verdaderas*. Si fallan el Riesgo, se enteran de una de las siguientes afirmaciones *falsas*.

A continuación encontrarás tres verdades y una mentira sobre cada uno de los PNJ, junto con lo que quieren a cambio de ayudar a los jugadores. No se indica su personalidad, pero puedes inferir detalles sobre su temperamento a partir de lo que te indicamos. Esto está hecho a propósito. Como director de juego, deberías adaptar estos personajes para que encajen con las personalidades de tus jugadores.

El Marqués Cesarino de Rege, el anfitrión

- *Verdadero:* El marqués tiene el ejército más grande de todos los asistentes. Seguramente pueda partir con una guarnición para ayudar al príncipe derrocado.
- *Verdadero:* El marqués posee numerosas rutas comerciales lucrativas con la Mancomunidad. Seguramente no querrá que haya más perturbaciones en el comercio de la Mancomunidad.
- *Verdadero:* El marqués asistió a la academia de esgrima Ambrogia. Seguramente se aliará con cualquier compañero graduado (Ennio Vespucci también fue a Ambrogia).
- *Falso:* El marqués consiguió su título nobiliario a través de negocios comerciales turbios y lo único que respeta es al Senador. Seguramente, si le ofreces aumentar sus cofres, venderá sus espadas para ir a la guerra. (El Marqués podría ser uno de los pocos mercaderes honestos de Vodacce y se enorgullece de ello; cualquier soborno sería un insulto a su orgullo).

El marqués Cesarino de Rege no quiere nada a cambio, salvo honestidad. Encomendará sus fuerzas si los héroes le explican adecuadamente la situación. Cuantos menos detalles dejen fuera de la historia, antes actuará. Cualquier intento de engañarlo o manipularlo agriará su humor y hará que no esté dispuesto a encomendar su ejército a la acción. De Rege lidera un regimiento (1000 soldados).

El Conde Nicostrato Guttuso, el amante no correspondido

- *Verdadero:* El conde nunca se ha casado y es un apasionado de las historias de amor. Seguramente el escuchar cómo tuvieron que huir de su hogar el día de su compromiso hará que se ganen su cariño.
- *Verdadero:* El conde consiguió su título nobiliario en batalla, su ejército derrotó a muchos enemigos de Vodacce hace años. Seguramente quiera revivir sus días de gloria una última vez.
- *Verdadero:* El conde apoya en secreto al Vagabundo y ha hospedado al infame centinela en su casa en varias ocasiones. Seguramente ayudará a cualquiera que luche por el pueblo (Azucena Esquivel es miembro de Los Vagabundos).
- *Falso:* El conde quiere casarse desesperadamente. Seguramente, si puedes conseguirle un compromiso, prestará su ayuda con gusto. (El conde solo se ha enamorado de una mujer en su vida y hace mucho que falleció; cualquier oferta de matrimonio se lo tomará como un insulto a su recuerdo).

El Conde Nicostrato Guttuso desea asistir a la boda del Príncipe Aleksy y Domenica Vespucci. Encomendará sus fuerzas si se le ofrece un papel en la boda. Cuando mayor sea el papel, más fácil será convencerlo. Cualquier conflicto entre Aleksy y Domenica, o cualquier otra pareja que se pueda formar durante la fiesta, cambiará su humor y le hará estar menos dispuesto a asistir. Guttuso lidera un batallón (500 soldados).

La Baronesa Rosa Santina Manco, la arribista

- *Verdadero:* La baronesa es ambiciosa. Ha adquirido su título recientemente y busca la aprobación de sus iguales. Seguramente aprovechará la oportunidad para probarse a sí misma en la batalla.
- *Verdadero:* La baronesa odia a los abusones y le gusta ponerse de lado de los desfavorecidos. Cualquiera que piense que se puede ganar cualquier batalla afrontándola con tenacidad y hostilidad, probablemente se gane su favor. Seguramente esté ansiosa por bajarle los humos al duque usurpador.
- *Verdadero:* La baronesa ha sido humillada hace poco en una cena que celebró el Conde Vespucci. Seguramente querrá inmiscuirse en los asuntos de la corte por su afrenta y se sentirá atraída por cualquiera que le haya ganado la partida al conde en el pasado. (Domenica ha sacado lo mejor de su padre en las relaciones políticas).
- *Falso:* La baronesa quiere conseguir tierras de la Mancomunidad para expandir la influencia de Vodacce. Seguramente si le ofrecen una parcela de tierra encomendará sus fuerzas. (La baronesa todavía está intentando mantener el control sobre sus tierras actuales, se tomará cualquier oferta de tierras adicionales como un insulto a su capacidad para manejar sus dominios).

La baronesa Rosa Santina Manco solicita reconocimiento por derrotar al ejército usurpador. Encomendará sus fuerzas si se le promete un lugar privilegiado en los informes de las batallas y un protagonismo garantizado en la ayuda a la Mancomunidad en esta época turbulenta. Cuanto más gloria se le prometa, más rápido reunirá a sus hombres. Santina Manco lidera una compañía (250 soldados).

Almiranta Carmen Cruz, la embajadora

- *Verdadero:* La almiranta tiene un fuerte sentido de la justicia y la virtud, a pesar de que sus definiciones de estas cosas sean algo más «rudas» que las de la mayoría. Seguramente ayudará a una causa que cree que es justa.
- *Verdadero:* La almiranta se encuentra en Vodacce para forjar vínculos más fuertes con sus patrones de Castilla. Seguramente ganarse un favor, un GRAN favor, del príncipe heredero de la Mancomunidad haría muy felices a sus contratantes.
- *Verdadero:* La almiranta es una antigua capitana pirata que se convirtió en corsaria. Consiguió congraciarse con la realeza castellana y se aseguró una posición de alto rango en la Armada. Seguramente otro «capitán independiente» que quiera legitimarse logre persuadirla. (Roberto Gallo también es un antiguo pirata que busca legitimidad).
- *Falso:* Todo lo de la legitimidad de Carmen es una treta: está interesada en el oro, cueste lo que cueste. Seguramente, si se le ofrece una recompensa monetaria considerable, encomendará su flotilla a la acción. (Carmen ha encontrado algo que es más importante para ella que el dinero; cualquier insinuación sobre que no es más que una pirata lo verá como un insulto a su honor).

La almiranta Carmen Cruz no puede resistirse a una historia de redención. Comprometerá sus fuerzas si cree que los héroes han resultado perjudicados y querrá repartir algo de justicia poética, especialmente si parece que va a ser una buena historia. Carmen lidera una flotilla (250 soldados y 10 barcos).

¿Y si...?

En el episodio 1, a tus héroes se le presentó un par de opciones diferentes que podrían tener un impacto en cómo se desarrolla esta escena o qué recursos tienen disponibles. A continuación te damos un par de líneas generales de cómo tener en cuenta estas cosas o incluirlas en la partida si quieres.

Estera Sabat

¿Cómo trataron tus héroes a Estera y cómo la han tratado mientras tanto? Si el príncipe declinó su oferta de ayuda, puedes hacer que aparezca junto a Zyta al final del episodio. Enfatiza su rechazo por este curso de los acontecimientos, pero está segura en su creencia de que Aleksy es la causa. Si el príncipe le hubiera permitido ayudar, quizás podría haber evitado esto.

Si el príncipe aceptó su oferta de ayuda, Estera hace lo que puede para codearse con el resto de invitados y dorarles la píldora para los héroes. Si uno de los héroes se acerca junto a Estera a un invitado, ofrécele la oportunidad de volver a tirar cualquiera de sus dados (solo uno) si realiza un Riesgo. Si la dejan que recorra el lugar por sí misma, vuelve con uno o dos hechos sobre otros invitados. También puede dar a entender que uno de los agentes de su padre está presente, pero no está segura de quién es.

—Tened cuidado, mi príncipe. Mi padre tiene muchos cuchillos y todos ellos están afilados.

Filip Kumiega

¿Azucena persiguió a Filip al palacio? Si no lo hizo, él no está aquí: Filip está ocupado en la Mancomunidad ayudando a asegurar el nuevo poder de Sabat sobre la nación.

Si Azucena lo persiguió dentro del palacio, puedes hacer que resurja si quieres. Filip ha abandonado su puesto en la Mancomunidad y viene buscando venganza, les ha seguido la pista a los héroes hasta aquí y ha conseguido asegurarse su propia invitación… y una máscara para cubrir las desagradables quemaduras que ahora marcan su cara. Culpa a Azucena por este desfiguramiento, además de sus anteriores afirmaciones de que ella corrompió a Aleksy y lo puso en contra de la tradición. Aunque Filip está enfadado con el príncipe, realmente odia a Azucena y su objetivo principal aquí es tentarla para que salga de la fiesta y matarla. Intentará llamar su atención sin que nadie más se dé cuenta o hacer algo sospechoso que podría animarla a seguirlo fuera del salón de baile, donde él pueda esperarla.

Filip es un villano con Fuerza 6. Eso significa que siempre tira 6 dados en cualquier Riesgo que corra. También significa que después de recibir 6 Heridas, la siguiente Herida (su séptima) es una Herida Dramática. Si recibe 4 Heridas Dramáticas, está derrotado. Sin embargo, Filip también es un cobarde: si recibe más de 2 Heridas Dramáticas, intentará huir y buscar su venganza cualquier otro día.

Cuando un villano corre un Riesgo, no hay Consecuencias. Bueno, hay Consecuencias para el héroe, pero no para el villano.

Filip no es un duelista, y Azucena tampoco, así que no tiene intención de realizar una lucha de espadas honesta; prefiere disparar a Azucena o apuñalarla con poca ceremonia. No está aquí para realizar un espectáculo, está aquí por la sangre.

Sé creativo con cómo manejas el encuentro de Azucena con Filip, simplemente recuerda que él hace todo lo que puede para que suceda fuera del salón de baile (no quiere que nadie más interfiera) y no está personalmente motivado para herir a nadie más (pero lo hará si se interponen en su camino). Filip también quiere mantener oculta su identidad hasta el último momento posible.

—Habéis corrompido a mi príncipe y cicatrizado mi cara. ¡Os haré SUFRIR por ello antes de que muráis!

Sellar el trato

Dependiendo de cómo resulten las interacciones con estos cuatro personajes, podéis tener uno o más candidatos para patrocinar los grupos que vuelven a la Mancomunidad. Dado que cada uno de estos mecenas quiere algo diferente, es posible reclutar la ayuda de más de uno… o de ninguno.

El principio del fin

¿Tus héroes creen de verdad que el duque simplemente se va a sentar y va a esperar a que reúnan a sus aliados contra él? Es hora de que abran los ojos.

Una vez los héroes hayan tenido éxito al conseguir un aliado o dos, o que hayan fallado de una forma espectacular, los aliados del duque hacen su movimiento.

Frío y duro acero

Zyta Kurowski es la guardaespaldas y sicaria personal de Sabat. Destaca como una espadachina brutal y cruel que siente un placer especial al dañar y humillar a aquellos de quienes se tiene que encargar. La élite sármata la conoce muy bien. Ha sido enviada para entregar un mensaje al príncipe y a cualquier aliado que haya podido conseguir esta noche.

Zyta es una villana de Fuerza 8 y por eso tira 8 dados en cualquier Riesgo. Después de recibir 8 Heridas, la siguiente Herida (la novena) es una Herida Dramática y puede recibir 4 Heridas Dramáticas antes de ser derrotada. Zyta puede ganar dados adicionales, lo más posible es que de cualquier Herida Dramática que Ennio tenga o pueda recibir a lo largo del duelo o de los puntos de peligro que el DJ haya acumulado a lo largo de la partida (2 dados adicionales por cada punto de peligro que se gaste en un Riesgo).

Si los héroes se hacen aliados del marqués, él es el objetivo de Zyta. Si no, su objetivo es otro aliado que hayan conseguido. Si no hacen aliados, su objetivo son ellos directamente. Ajusta su diálogo y sus acciones como creas necesario.

Lee o parafrasea lo siguiente a tus jugadores:

—Qué conmovedor. El pobre príncipe exiliado encuentra un oído amigo entre la gente de la zorra de su prometida.

El acento sármata de la mujer es muy marcado, casi hasta el punto de parecer caricaturesco. Merodea cerca, con sus rojos labios torcidos en una cruel sonrisa. Aleksy la conoce de vista: Zyta Kurowski. La espadachina y verduga personal de Sabat.

—He venido a por el traidor —mira con sus ojos de acero al marqués, sonriendo—. Vos me lo daréis. Volverá a la Mancomunidad, donde se enfrentará a un juicio, se le juzgará culpable y será ejecutado por traición. Después de todo, aquí está, conspirando con extranjeros para dar un golpe militar… y derrocar a su padre.

Los invitados contienen el aliento a la vez, pero el marqués parece impasible. Zyta se detiene durante un momento, luego camina hacia él… y le golpea en la mandíbula con el dorso de la mano.

—Entonces lucharé por él. Os reto a un duelo, viejo. Y cuando os derrote, me llevaré al traidor.

El marqués se limpia una gota de sangre de la comisura de su boca, luego alza una mano para hacerles a sus guardias una señal de que se detengan.

—Me habéis insultado en mi propia casa… pero aún más importante, habéis insultado el honor de mis invitados. Con gusto los defenderé —mira a Ennio—. Pero creo que uno de ellos es más que apto para la tarea.

Si tus héroes quieren atacar en grupo a Zyta, o enfocarlo de una forma que no sea heroica, recuérdale amablemente al príncipe que Zyta es orgullosa y atrevida, pero no tonta. Probablemente

no esté sola y si no se responde a su petición de un duelo, seguramente estará deseando recurrir a otros métodos más sangrientos. Después de todo, pertenece al Gremio de los Espadachines. Si establece un desafío en un duelo y luego no acepta el resultado del mismo, sufrirá terribles consecuencias. Zyta no está interesada en batirse en duelo a muerte, ni la de ella ni la de ellos. Este es un duelo de honor.

La lucha con Zyta es un duelo. Dado que es una villana de Fuerza 8, recibirá 1 Herida Dramática por cada 8 Heridas. Una vez tenga 4 Heridas Dramáticas, estará derrotada.

El duelo con Zyta es difícil y está pensado para serlo. Hasta ahora, tus héroes solo han interactuado con matones principalmente, o con villanos, pero de forma pasiva (como Filip) o indirecta (como el duque). Esta es la primera vez que han sacado las espadas de verdad y se han puesto delante de ellos, por decirlo de algún modo. Necesitan aprender que los villanos tienen dientes.

Ennio seguramente tenga una oportunidad de derrotar a Zyta si lucha bien, pero es completamente posible que la sicaria sármata le haga dar lo mejor de sí mismo.

Duelo

Cuando dos espadachines se enfrentan cara a cara y entran en combate singular, tenemos un duelo.

Un duelo se dirige como una secuencia de acción entre dos duelistas. A diferencia de otras secuencias de acción, sin embargo, un duelo está estructurado. Ambos duelistas reúnen los dados basándose en su habilidad de Armas y la característica que prefieran y usan maniobras específicas contra el otro. Solo aquellos que han ido a una Academia de Esgrima y que son miembros del Gremio de los Espadachines pueden iniciar un duelo.

Asistir a cualquier Academia de Esgrima te garantiza el acceso a todas las maniobras, formas específicas de esgrimir un arma que son iguales en todos los estilos. Además de estas maniobras, un duelista también consigue acceder a una bonificación de la Escuela, una ventaja única basada en su entrenamiento.

Para realizar una maniobra, gasta 1 Aumento en tu acción. Un duelista puede realizar una maniobra, y solo una, en cada una de sus acciones. Por ejemplo, un duelista no puede gastar 2 Aumentos para declarar que realiza Estocada y Parar como una acción única. Aun así, un duelista puede gastar Aumentos para realizar varias maniobras en una misma secuencia de acción como acciones separadas.

Además, un duelista nunca puede realizar la misma maniobra en acciones consecutivas (no puedes realizar Estocada y luego, en tu siguiente acción, volver a realizar Estocada). Un duelista puede realizar una misma maniobra dos veces en la misma ronda de una secuencia de acción, pero debe haber otra maniobra (o una acción que no sea de duelo) entre las maniobras repetidas.

Duelos y estilos de esgrima

Los estilos de esgrima le conceden al duelista que los conoce beneficios durante un duelo, como alguna capacidad especial o bonificaciones que sobrepasan a las maniobras. Al principio de cada ronda, antes de tirar los dados, un duelista elige qué estilo quiere usar y obtiene el beneficio de duelo de ese estilo.

Maniobras

Estocada

Una maniobra básica que se utiliza para atacar, pero que hasta el matón más dotado de la calle desea dominar. Cuando realizas Estocada, inflige un número de Heridas igual a tu nivel de Armas.

Parada

El arte de interponer tu arma entre tú mismo y el daño. Realiza Parada para evitar un número de Heridas igual a tu nivel de Armas. Solo puedes activar Parada en tu propia acción e inmediatamente después de la maniobra que te causó Heridas.

Finta

Adquirir una postura y una posición de tal modo que tu oponente baja la guardia o intenta bloquear un ataque que nunca llega. Cuando realices Finta, infliges 1 Herida; si tu objetivo vuelve a recibir Heridas en esta ronda, sufre 1 Herida adicional.

Embestida

Una maniobra temeraria y a veces desesperada, pero capaz de acabar con un conflicto inmediatamente. Gasta todos tus Aumentos cuando realizas Embestida. Infliges un número de Heridas igual a tu nivel en Armas más los Aumentos que gastas. Estas Heridas no se pueden evitar ni prevenir.

Empujar

Obligas a tu oponente a perder el equilibrio, con la empuñadura o un puñetazo, para hacer que su siguiente golpe sea menos efectivo. Cuando realices Empujar, inflige 1 Herida; la siguiente vez que tu objetivo inflija Heridas en esta ronda, inflige 1 Herida menos por cada nivel que tú tengas en Armas.

Contraataque

Fallar en el dominio del contraataque ha hecho que fallen más estudiantes al graduarse en la Academia que cualquier otra maniobra. Cuando realices Contraataque, evitas un número de Heridas igual a tu nivel de Armas e infliges un número de Heridas igual a tu nivel de Armas. Solo puedes realizar Contraataque en tu acción y debes realizarlo justo en la acción que sigue a la maniobra que causó las Heridas que estás evitando con el Contraataque. Un duelista solo puede realizar esta maniobra una vez por ronda.

Academia de esgrima Ambrogia

La popularidad de Ambrogia se ha propagado como el fuego en los últimos años. Destaca por dos razones principales. La primera es que enseña a sus estudiantes a luchar con su espada en la mano izquierda y con su *main gauche* en la derecha. La segunda es que su fundadora, Verónica Ambrogia, también es una de las cortesanas más famosas de Vodacce.

Aunque Ambrogia se centra en la mano izquierda (un factor con el que es difícil lidiar, para muchos duelistas), destaca la practicidad por encima del estilo. Los estudiantes aprenden a usar cualquier cosa que tengan en la mano para ganar el duelo. «Después de todo», enseña Madame Ambrogia, «es el ganador quien cuenta la historia».

La estratagema de Verónica

Cuando esgrimes una daga en la mano derecha y una espada de esgrima (como una ropera o un alfanje) en la izquierda, consigues una capacidad llamada «La estratagema de Verónica». Cuando reúnas una reserva de Riesgo para Armas, puedes usar tu Maña o tu Ingenio. Si gastas 1 punto de héroe, puedes usar las dos.

Resultados

Si Ennio derrota a Zyta en el duelo, lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

Zyta tira su espada e hinca una rodilla en el suelo, con una mano sobre el desagradable corte que tiene en el costado. Mira a Ennio a través de su pelo desaliñado.

—Que así sea. Que el traidor siga libre, de momento, pero no puede estar siempre escapando de la justicia. La traición no puede salirse con la suya. Tu pueblo pide justicia a gritos, Aleksy.

Dale a tus jugadores la oportunidad de que le respondan, pero termina la escena después, cuando Zyta se esté marchando de la habitación con las manos esposadas.

Si Zyta derrota a Ennio en el duelo, lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

Zyta sonríe, caminando hacia Ennio, que está encorvado.

—Tu reputación era inmerecida, Vespucci. Esperaba algo mejor —Con la punta de la bota, le da un ligero empujón y Ennio, falto de fuerzas para permanecer en pie, cae de espaldas. Su espada resuena en el suelo y Zyta se vuelve hacia Aleksy—. Eres mío, traidor, por tu propia promesa y por la palabra de honor de tu protector vodaccio. No te resistas más. Estás arrestado.

Dale a tus jugadores la oportunidad de que le respondan, pero termina la escena después, cuando Zyta esté sacando de la habitación a Aleksy con las manos esposadas.

Cerrar el chiringuito

Si pretendes seguir jugando con el mismo grupo de héroes, puedes utilizar este texto como cierre dramático de ejemplo, pero evidentemente tendrás que cambiarlo si los acontecimientos se desarrollaron de manera diferente:

«¿Podrán vuestros héroes rescatar al príncipe antes de que caiga en manos del duque? ¿Domenica volverá a ver con vida a su prometido? ¿Podrá Ennio vengarse de la malvada Zyta, la única persona que lo ha derrotado en un duelo desde que se graduó en la Academia? ¡Averígualo próximamente en 7º Mar!».

No importa lo que hayas planeado para tus jugadores en el futuro, hay algunas preguntas que deberías acostumbrarte a hacer al final de cada sesión de juego, incluso si no estás jugando a **7º Mar.**

¿Todo el mundo se ha divertido? El objetivo de jugar al rol es pasarlo bien. Si alguien no se ha divertido, deberías preguntarle por qué e intentar tenerlo en cuenta en el futuro para que puedas hacerlo mejor. Recuerda que tú también deberías responder esta pregunta, que tú te diviertas es tan importante como que lo haga un jugador.

¿Hay algo confuso o que no se entendió? Si era confuso a propósito (porque es un misterio que los héroes aún no han resuelto, por ejemplo), es otra cosa. A veces, sin embargo, las deducciones lógicas que esperas que hagan los jugadores simplemente no suceden y las cosas cambian un poco. Usa esta oportunidad para aclarar las cosas y asegurarte de que todo el mundo sabe lo que ha sucedido.

¿La historia es/era interesante? Si tus jugadores no están interesados en la historia que se está contando, probablemente sea una buena idea empezar a contar una historia diferente o concentrar tus esfuerzos en encontrar un modo de hacer que les interese. En cualquier caso, esta es una pregunta muy importante.

¿Hay algo que podría hacerte sentir que formas, más que antes, parte de la historia? En cualquier juego de rol, lo de «compartir el protagonismo» es algo que todos los jugadores de la mesa necesitan aceptar como una realidad. Algunas veces, sin embargo, es difícil valorar cuánta atención está recibiendo cada jugador. Probablemente sea imposible hacer que las cosas sean siempre completamente iguales para todos, pero si un jugador cree que su héroe está desatendido, deberías hacer lo que puedas para incluirlo.

Esperamos que hayáis disfrutado del primer vistazo a **7º Mar.** Ya seas un fan que vuelve a su antiguo juego favorito o un neófito, esperamos que hayáis disfrutado el tiempo que has pasado en Théah.

Que los vientos os sean propicios y que tengáis buen viaje hasta que nos volvamos a encontrar. Y recordad, ¡llevaos todo lo que podáis, no dejéis nada atrás!

Apéndice A: Sorte

La Sorte (también conocida como «magia del destino») es una de las hechicerías más raras de Théah. Solo se encuentra en Vodacce y solo corre por la sangre de sus mujeres. Las que están sintonizadas con la Sorte pueden ver la gran telaraña del destino y cómo sus hilos conectan todo. Con la habilidad suficiente, la sorte strega («bruja del destino», en plural streghe) puede manipular los hilos y cambiar el destino de los que la rodean. Domenica Vespucci es una sorte strega.

Cómo funciona

La Sorte contiene varios efectos, cada uno de los cuales recibe el nombre de Tejido o Tessere (plural: Tesse) y que tiene efectos menores y mayores. Cada adquisición de la ventaja Hechicería aumenta el número de Tejidos que puede usar un héroe.

Puntos de héroe y Hebras

Cuando una strega usa un Tessere, gasta 1 punto de héroe y consigue al menos 1 Hebra (algunos Tessere dan la opción de conseguir Hebras adicionales, pero el mínimo siempre es 1). El número de Hebras de la strega aumenta el efecto de un Tessere, pero también hace que el precio final sea más alto. Al destino no le gusta que las streghe lo toqueteen y siempre se asegura de cobrarse su precio.

Tener Hebras del Destino es tanto beneficioso como perjudicial. Es beneficioso porque cuantas más Hebras tengas, más fuerte es tu magia, pero también es más perjudicial porque cortarlas se vuelve cada vez más doloroso.

Cortar Hebras del Destino

Una strega puede decidir cortar Hebras del Destino de dos modos:

- En primer lugar, puede elegir pagar con sangre. Para cortar una sola Hebra, la strega recibe un número de Heridas igual al número de Hebras que tenga. Por ejemplo, una strega con 4 Hebras puede elegir cortar 1 e inmediatamente recibe 4 Heridas. Ahora tiene 3 Hebras.
- En segundo lugar, puede elegir pagar con mala suerte. Para cortar una sola Hebra, la strega decide añadir un punto de peligro por cada Hebra que tenga. Por ejemplo, una strega con 4 Hebras puede añadir 4 puntos (que se suman inmediatamente a la reserva de puntos de peligro del DJ). Ahora tiene 3 Hebras.

Una strega que no tiene cuidado y recoge demasiadas Hebras puede acabar cansada y exhausta, traicionada por el Destino cuando más lo necesita. Después de que la strega realice cualquier Riesgo, el DJ puede gastar un punto de peligro para que la strega no pueda usar ninguno de los dados que tengan un resultado menor que el número de Hebras que tenga. Por ejemplo, una strega con 4 Hebras sería incapaz de utilizar los dados con resultados 3, 2 o 1 para conseguir Aumentos.

Pagando un punto de peligro adicional, el DJ puede apuntar a otro héroe que no sea la strega con ese mismo efecto: el Destino se cobrará su precio, de un modo u otro.

Tesse

Para usar un Tessere durante una secuencia de acción, debes hacerlo durante tu acción y cuesta 1 Aumento, además de otros precios (como puntos de héroe o Hebras). Una strega nunca puede apuntarse a sí misma con ningún Tessere.

Leer

Es un Tessere especial que todas las streghe aprenden. Usar Leer no requiere puntos de héroe ni Hebras y solo tiene un efecto (en lugar de un efecto menor y otro mayor).

Para usar cualquier otro Tejido, una strega debe usar primero Leer para ver el Arcano que la rodea. Si una strega no puede ver (tiene los ojos vendados, le han echado sal en los ojos o está cegada de manera permanente), no puede usar Leer.

Usar Leer cuesta 1 Aumento durante las secuencias de acción. Una vez que lo use, la strega puede ver todos los hilos y el Arcano durante el resto de la escena.

Arcano

La strega puede ver el Arcano de otros y saber tanto sus puntos más fuertes como sus puntos más débiles. Para usar este Tejido primero debes usar Leer en tu objetivo para determinar su Arcano.

Menor

Gasta 1 punto de héroe y coge 1 Hebra para activar la Virtud o el Hibris de tu objetivo. Si elijes su Virtud, tu objetivo gana inmediatamente el beneficio de su Virtud. Si eliges su Hibris, el objetivo gana dos veces el beneficio si activa su Hibris en su siguiente acción. Puedes usar este Tessere incluso si tu objetivo ya ha activado su Virtud o su Hibris en esta sesión, y además el personaje al que apuntas puede volver a usar su Virtud o su Hibris si aún no la ha activado en esta sesión. Ningún personaje puede quedar afectado por este Tessere más de una vez por sesión.

Bendición

Puedes concederle una Bendición a otro personaje. Esto requiere un beso (sea casto o no). Besar a alguien durante una secuencia de acción cuesta 1 Aumento.

Menor

Coge 1 o más Hebras para darle a un héroe o villano una Bendición menor: un número de dados adicionales igual al número de Hebras que tengas cuando lo lances. El otro personaje puede conservar estos dados adicionales hasta que los use o hasta el final de la escena (lo que suceda primero), pero solo para un Riesgo. Si un personaje elige usar su Bendición en un Riesgo, debe usar todos los dados adicionales que se le han concedido.

Mayor

Gasta 1 punto de héroe y coge una o más Hebras para darle a otro héroe o villano una Bendición mayor. A diferencia de la Bendición menor, un héroe o un villano puede repartir estos dados adicionales entre todos los Riesgos que desee, hasta el final de la escena o hasta que se quede sin dados adicionales.

Tirar

Puedes tirar a un personaje contra ti agarrando los hilos y tirando de ellos físicamente. Debes ser capaz de ver a tu objetivo para usar este Tejido. No puedes empujar a los personajes a través de paredes o de objetos inmóviles, pero los objetos móviles (mesas, sillas, etcétera) se moverán si el otro personaje se choca al ser arrastrado.

Menor

Coge 1 Hebra para tirar a tu objetivo hacia ti. El personaje pierde 1 Aumento, se cae de cabeza hacia ti y se esfuerza por recuperar el equilibrio y ponerse en pie. Por supuesto, los personajes que estén en balcones o barandillas pueden caer al suelo si los tiras hacia ti desde abajo. Si el personaje está en el otro lado de un obstáculo móvil o que se puede romper fácilmente (como una mesa o una ventana), recibe 1 Herida.

Mayor

Gasta 1 punto de héroe y coge una o más Hebras para tirar de varios objetivos hacia ti. El objetivo de tu Tessere siempre recibe 1 Herida debido a la fuerza de tu arrastre, independiente de si hay obstáculos móviles o fáciles de destruir que te separen de él, pero dichos obstáculos no le causan una segunda Herida.

Cuando uses este Tessere puedes apuntar a tantos matones como el número de Hebras que tengas. Si puedes apuntar al menos a la mitad de los matones de una banda de este modo (por ejemplo, si tienes 5 Hebras y usas este Tessere contra una banda de Fuerza 10), la banda pierde su capacidad para actuar al final de la ronda mientras los matones intentan volver a ponerse en pie y caen sobre sus compañeros caídos.

Por otro lado, este Tessere funciona igual que la versión menor, salvo porque puedes apuntar a dos héroes o villanos con un uso y tirar del hilo de cada personaje con una mano, aunque tienes que coger al menos 1 Hebra por cada héroe o villano que apuntes de este modo. Si están al otro lado de algún obstáculo inmóvil que es difícil de romper (una puerta de madera o los barrotes de hierro de una celda), se golpean contra el obstáculo y reciben 2 Heridas. En cada una de tus Acciones, puedes gastar 1 Aumento y coger 1 Hebra adicional para mantener a un personaje fijo en un lugar, pero solo mientras puedas hacerlo al tirarlo directamente hacia ti.

Aleksy Gracjan Nowak

MANCOMUNIDAD SÁRMATA, VATICANO

Confiado (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando aceptas las mentiras de otros o un trato injusto.

Voluntarioso (Virtud): Activa tu virtud y apunta a un villano. Hasta el final de esta escena, no puedes gastar puntos de héroe y el villano no puede gastar puntos de peligro.

Reputación: Honrado



CARACTERÍSTICAS

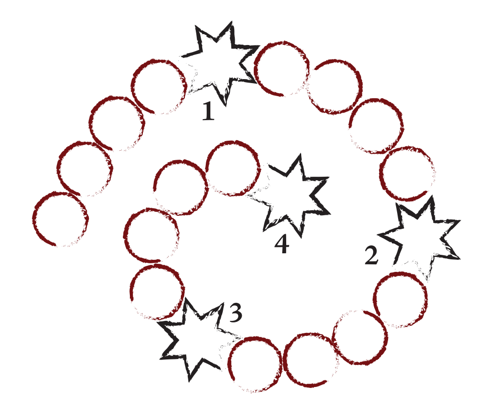
Músculo	●●●●○
Maña	●●○○○
Ingenio	●●●○○
Brío	●●○○○
Donaire	●●○○○

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Apuntar	●●○○○
Armas	●●○○○
Atletismo	●○○○○
Conocimiento	●●○○○
Convencer	●●●○○
Empatía	●●○○○
Equitación	●●○○○
Intimidar	●●○○○
Pelear	●○○○○
Tácticas de guerra	●●●○○

HERIDAS



1: +1d10 a todos los Riesgos.
2: Los villanos consiguen 2 dados adicionales contra ti.
3: Tus 10 explotan en todos los Riesgos.
4: Te quedas Indefenso.

PECULIARIDADES DEL TRASFONDO

Oficial del Ejército: Gana 1 punto de héroe cuando des órdenes durante un momento de intensa violencia o de extremo peligro.

Aristócrata: Gana 1 punto de héroe cuando demuestres que la nobleza es algo más que ropa cara y estar en la corte.

VENTAJAS

Academia: Estudiaste estrategia, equitación y cómo ser un soldado en una de las muchas academias militares de Théah. Cuando realices un Riesgo usando Atletismo, Tácticas de Guerra o Equitación, todos tus dados consiguen un +1 a su valor.

Liderazgo: Gasta 1 punto de héroe para inspirar a un grupo a que actúe. El grupo debe poder oírte, pero si pueden hacerlo y son neutrales o tienen una buena disposición, harán lo que les mandes mientras sea algo razonable (probablemente no se tiren por un puente hacia una muerte segura, por ejemplo). Puedes hacer esto una vez por sesión de juego.

Sonrisa encantadora: Gasta 1 punto de héroe para evitar que otro personaje saque un arma, empiece una pelea o recurra a la violencia. Seguirá defendiéndose, pero no empezará ningún conflicto violento.

Voluntad indómita: Después de que otro personaje intente intimidarte, seducirte o provocarte, gasta 1 punto de héroe para resistirte automáticamente.

Reputación (Honrado): Cuando uses tu reputación para sacar ventaja en los riesgos sociales, consigues 1 dado adicional.

Grande: Consigues 1 dado adicional en cualquier riesgo que sea más fácil debido a tu tamaño, como por ejemplo, al usar Atletismo para correr a toda velocidad mientras llevas a otro héroe o acercarse a alguien para intimidarlo con Intimidar.

Rico: Empiezas cada sesión con Riqueza 3.

Domenica Vespucci

Vodacce, Vaticana

Arrogante (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando tu heroína demuestra desdén, menosprecio o mira de arriba abajo a un villano o a alguien que podría dañar a sus amigos.

Iluminada (Virtud): Activa tu virtud para saber cuándo te miente otro personaje; este efecto dura hasta el final de la escena.

Reputación: Con recursos



CARACTERÍSTICAS

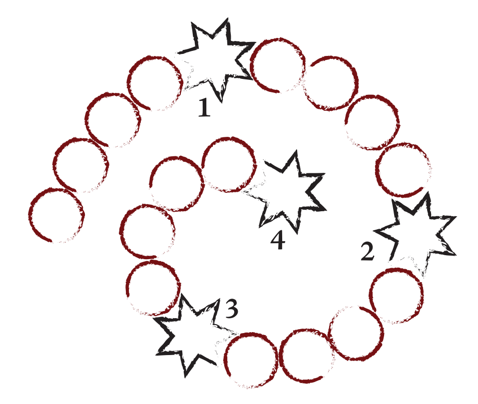
Músculo	●●○○○
Maña	●●○○○
Ingenio	●●●●○
Brío	●●●○○
Donaire	●●○○○

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Apuntar	●●○○○
Armas	●●●○○
Convencer	●●●○○
Empatía	●●○○○
Equitación	●●○○○
Esconder	●●○○○
Interpretar	●●●○○
Tentar	●●●○○

HERIDAS



1: +1d10 a todos los Riesgos.
2: Los villanos consiguen 2 dados adicionales contra ti.
3: Tus 10 explotan en todos los Riesgos.
4: Te quedas Indefensa.

PECULIARIDADES DEL TRASFONDO

Sorte strega: Gana 1 punto de héroe cuando sigas un curso de la acción peligroso que creas que es el destino.

Cortesana: Gana 1 punto de héroe cuando provoques un acto violento a través del encanto y el talento.

VENTAJAS

Un inocente malentendido: Gasta 1 punto de héroe para corregir, eliminar o cambiar algo que tú u otro héroe acabáis de decir y «reinterpretar» las palabras en el cumplido más amable.

Ven aquí: Gasta 1 punto de héroe para atraer a otro personaje a una habitación privada y marcharte después de dicha habitación sin él, con lo que lo sacas de la escena. Ese personaje puede ser rescatado después de que te marches.

Amigos en la corte: Cuando estés en un baile, un banquete o un acto similar de la alta sociedad, gasta 1 punto de héroe para revelar que tienes un amigo cercano, que también está presente.

Lingüista: Hablas, lees y escribes todas las lenguas de Théah, incluso las muertas.

Hechicería (×2): Eres una sorte strega. Ver página 34 para más información.

No somos tan diferentes…: Gasta 1 punto de héroe para convencer a un villano de que estás de su lado. El villano te considera una aliada de confianza. La ilusión se acaba en cuanto el villano te vea realizar una acción heroica o te nieges a realizar una acción villana. Solo puedes usar esta ventaja en cada villano una vez. «Si me engañas una vez…».

Ennio Vespucci

Vodacce, Vaticano

Impulsivo (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando tu héroe pierde los estribos, se pone furioso y provoca problemas.

Glorioso (Virtud): Activa tu Virtud cuando seas el centro de atención. Durante el siguiente Riesgo, cuando determines los Aumentos, cada dado cuenta como un Aumento.

Reputación: Intrépido



CARACTERÍSTICAS

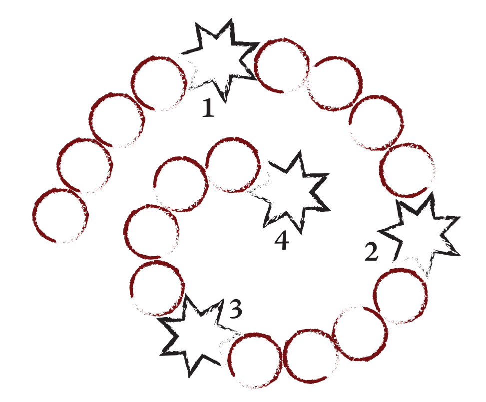
Músculo	●●○○○
Maña	●●●○○
Ingenio	●●○○○
Brío	●●○○○
Donaire	●●●●○

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Atletismo	●●●○○
Armas	●●●○○
Empatía	●●●○○
Equitación	●○○○○
Interpretar	●●○○○
Intimidar	●●●○○
Percepción	●○○○○
Navegación	●○○○○
Pelear	●○○○○
Tentar	●●○○○

HERIDAS



1: +1d10 a todos los Riesgos.
2: Los villanos consiguen 2 dados adicionales contra ti.
3: Tus 10 explotan en todos los Riesgos.
4: Te quedas Indefenso.

PECULIARIDADES DEL TRANSFONDO

Bravo: Gana 1 punto de héroe cuando te pongas en peligro para defender la vida de otra persona a la que has jurado proteger.

Duelista: Gana 1 punto de héroe cuando recurras al filo de tu espada para defender un ideal noble.

VENTAJAS

Academia de Esgrima: Te has entrenado en el estilo de esgrima de la academia Ambrogia. Ver página 32 para más información.

Difícil de matar: Ya no te quedas indefenso cuando tienes 4 Heridas Dramáticas. En cambio, cuando eso suceda, cualquier villano que realice un Riesgo contra ti consigue 3 dados adicionales (en lugar de 2). Además, consigues una hilera adicional de Heridas. Cuando recibas tu quinta Herida Dramática, te quedas Indefenso.

Voluntad indómita: Después de que otro personaje intente intimidarte, seducirte o provocarte, gasta 1 punto de héroe para resistirte automáticamente.

Inmunidad al veneno: El veneno nunca te afecta, solo sientes un ligero malestar. Un veneno que pudiera matarte solo te hará vomitar, pero no tiene otros efectos secundarios.

Reflejos rápidos: Elige una habilidad. Cuando uses esa habilidad siempre realizas las acciones como si tuvieras un Aumento adicional para gastar. Por ejemplo, si un héroe tiene Reflejos Rápidos con Armas y saca 3 Aumentos, realiza su primera acción con 4 Aumentos. Si gasta 1 Aumento para realizar una acción (y le quedan 2 Aumentos) su siguiente acción ocurre con 3 Aumentos.

Roberto Gallo

CASTILLA, VATICANO

Curioso (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando investigas algo inusual, especialmente si parece peligroso.

Ejemplar (Virtud): Activa tu Virtud y elige otro héroe que se encuentre en la misma escena para sumar vuestra reserva de Aumentos durante la ronda. Para realizar acciones gastáis Aumentos de la reserva compartida.

Reputación: Ingenioso.



CARACTERÍSTICAS

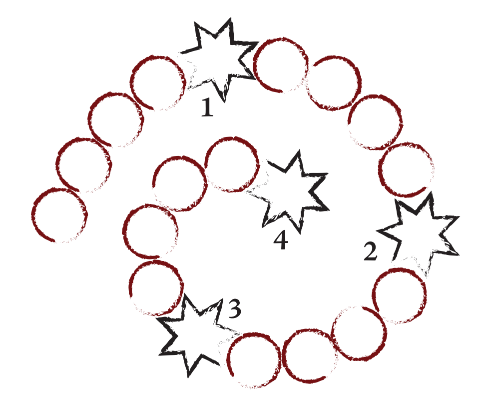
Músculo	●●○○○
Maña	●●●○○
Ingenio	●●●○○
Brío	●●○○○
Donaire	●●●○○

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Apuntar	●○○○○
Armas	●●○○○
Atletismo	●●○○○
Conocimiento	●●●○○
Convencer	●●○○○
Empatía	●○○○○
Equitación	●○○○○
Interpretar	●○○○○
Percepción	●○○○○
Navegación	●●●○○
Tácticas de guerra	●○○○○
Tentar	●●○○○

HERIDAS



1: +1d10 a todos los Riesgos.
2: Los villanos consiguen 2 dados adicionales contra ti.
3: Tus 10 explotan en todos los Riesgos.
4: Te quedas Indefenso.

PECULIARIDADES DEL TRASFONDO

Capitán de barco: Gana 1 punto de héroe cuando seas el último de tu tripulación en ponerse a salvo.

Mirabilis (Sacerdote): Gana 1 punto de héroe cuando te desvivas por demostrar la calidez y la compasión de la Iglesia Vaticana.

VENTAJAS

Sentido de la orientación: Nunca te pierdes mientras tengas un punto de referencia, pero no es lo mismo que saber exactamente dónde estás; si te dejan inconsciente y te despiertas en una mazmorra, no tienes por qué saber en qué ciudad estás, pero si consigues escapar de la celda nunca te desviarás en los serpenteantes túneles que componen la mazmorra.

Vista de lince: Puedes ver perfectamente hasta una distancia de una milla mientras tengas una línea de visión despejada. Si usas un catalejo incluso puedes distinguir detalles, como la inscripción de un anillo de alianza. Si realizas un Riesgo que se base principalmente en tu visión, consigues 1 dado adicional.

Mañoso: Gasta 1 punto de héroe para reparar un objeto roto, apañar una pistola rota, parchear un barco que tiene una fuga o realizar milagros similares que hagan que el objeto funcione con normalidad durante el resto de la escena. Al final de la escena, o si el objeto sufre cualquier daño adicional, se volverá inservible hasta que tengas tiempo de realizar una reparación seria con las herramientas adecuadas.

Liderazgo: Gasta 1 punto de héroe para inspirar a un grupo a que actúe. El grupo debe poder oírte, pero si pueden hacerlo y son neutrales o tienen una buena disposición, harán lo que les mandes mientras sea algo razonable (probablemente no se tiren por un puente hacia una muerte segura, por ejemplo). Puedes hacer esto una vez por sesión de juego.

Casado con el mar: Tienes acceso a un barco.

Miembro de la Orden: Puedes esperar refugio, un lugar donde quedarte y comida caliente en cualquier iglesia. También tienes acceso a muchas de las bibliotecas de la Iglesia, pero no a todas. Finalmente, también consigues 2 dados para cualquier Riesgo social contra personajes que sean adeptos de tu fe.

Uno con el barco: Nunca pierdes el equilibrio mientras te encuentres a bordo de un barco. Además, consigues 1 dado adicional en cualquier Riesgo físico mientras estés a bordo de un barco en el mar (como enzarzarte en una lucha con espadas en la cubierta de un barco inclinado o escalar por el cordaje durante una tormenta).

Chispa de genialidad: Elige un campo de estudio académico concreto (astronomía, matemáticas, arquitectura, historia, etcétera). Cuando realices un Riesgo y recurras a tu campo de estudio especializado, gasta 1 punto de héroe para conseguir tantos Aumentos adicionales como tu valor de Ingenio.

Azucena Esquivel

CASTILLA, AGNÓSTICA

Leal (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando tu heroína vuelva a por un compañero caído o cuando se niegue a dejar a un aliado herido.

Victoriosa (Virtud): Activa tu virtud la primera vez que hieras a un villano durante una pelea para infligirle 1 Herida Dramática, además de las heridas que le inflijas con normalidad.

Reputación: Estoica

Sociedad secreta: Los Vagabundos



CARACTERÍSTICAS

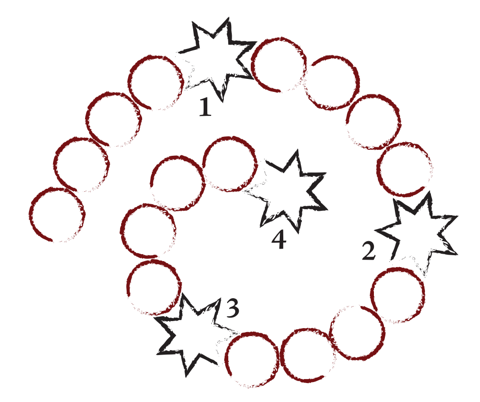
Músculo	●●○○○
Maña	●●●●○
Ingenio	●●●○○
Brío	●●○○○
Donaire	●●○○○

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Armas	●●●○○
Atletismo	●●●○○
Convencer	●●○○○
Empatía	●●○○○
Equitación	●○○○○
Esconderse	●●●○○
Intimidar	●●○○○
Pelear	●○○○○
Robar	●●●○○

HERIDAS



1: +1d10 a todos los Riesgos.
2: Los villanos consiguen 2 dados adicionales contra ti.
3: Tus 10 explotan en todos los Riesgos.
4: Te quedas Indefensa.

PECULIARIDADES DEL TRASFONDO

Criminal: Gana 1 punto de héroe cuando rompas la ley para perseguir una empresa noble.

Asesina: Gana 1 punto de héroe cuando te desvíes de tu camino para evitar la muerte de un adversario o evitar un curso de la acción porque podría resultar en la muerte de otra persona.

VENTAJAS

Camaradería: Cuando gastes 1 punto de héroe para ayudar a un aliado, este gana 4 dados en lugar de 3.

Esgrimista: Consigues 1 dado adicional cuando realizas un Riesgo de Armas usando un florete, una ropera, una daga, un alfanje u otra arma similar.

¡Lo tengo!: Gasta 1 punto de héroe para abrir una cerradura, abrir una caja fuerte o desactivar una trampa de manera inmediata.

¡Chist, por aquí!: Mientras no te detecten, puedes gastar 1 punto de héroe para atraer a un solo personaje hasta tu posición y noquearlo. Otros personajes que se encuentren en la misma área no se dan cuenta de tu presencia.

Allanamiento de morada: Puedes gastar 1 punto de héroe para localizar un modo de entrar en un edificio o en un área restringida. Puedes llevar contigo hasta un personaje, pero el resto tiene que encontrar su propio modo de entrar o esperar hasta que les abras un camino.

Pequeña: Eres más pequeña que el resto de théanos medios. Mucho más pequeña. Si tu tamaño hace que un Riesgo sea más fácil (usar Esconder para escabullirte en un espacio pequeño y escapar de una patrulla de guardias o usar Atletismo para deslizarte entre los barrotes de una celda) ganas 1 dado adicional.

Callejera: Puedes gastar 1 punto de héroe para localizar a un arreglador, un soplón, un contrabandista o una figura similar de los bajos fondos.


7º MAR